NOVEMBRE 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 53
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

A TUTTO DREAMCAST!

ANTEPRIME DI:
- VIRTUA FIGHTER 3
- SEGA RALLY 2
- GODZILLA GENERATIONS
- EVOLUTION
- GEIST FORCE
- JULY
- LET'S MAKE A SOCCER TEAM
- CHO HAMARU GOLF

MEGA sommario

Nintendo 64

Dreamcast

Saturn

Rubriche

N. 53 Novembre 1998

Gruppo Editoriale Futura SpA
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com
Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin
Tel. 02/66526286

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA., c.p. 88 - 20091 Bresso (MI) tel. 02/66526213 (9.00-12.30) fax 02/66526300 e-mail: abbonamenti@futura-ge.com (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza n.1217 del 13-1-97
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

"COLPISCE IL PONTE LA GRANDINE SCROSCIANTE - TUTTO È TRANQUILLO"

("UN ALBERO UN'ERBA – CENTO HAIKU", MOMOKO KURODA EDIZIONI EMPIRIA)

Le lettere, le missive sono tutte oggetti letterari profondi e misteriosi. Sono uno specchio, rappresentano il sentire di una persona della quale tratteggiano in maniera rapida e precisa stati d'animo, emozioni, modi di essere e di porsi ma mai quel maledetto codice del Bancomat. Così ci si ritrova con i soliti 3 spiccioli in tasca, un francobollo e la solita gomma che oramai è diventata tutt'uno con i nostri calzoni. Ma non è il caso di disperare... Lo scalpo che avete sottratto alla vostra ragazza cercando di prenderle una ciocca di capelli come portafortuna la notte scorsa, vi ricorda che la vita (almeno la vostra) continua e che dietro ad ogni angolo di strada oltre alla consueta presenza di qualche bisogno canino, potrebbero spalancarsi di fronte a voi le porte di un inaspettato e quanto mai gradito successo. In caso contrario, con il naso ormai aderente alla vetrina della Rinascente e con le scarpe ormai ridotte a due sacchi di concime, potrete sempre far rotta verso il più vicino centro di chirurgia plastica tramite il quale farvi imprimere sulla fronte il logo della vostra console preferita, trasformandovi così da semplice utente, in un vero e propria testimonial vivente pronto a lottare contro tutto e contro tutti pur di far trionfare il proprio sistema. Altro che testimoni di Geova!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

New Age...

BUONGIORNO

A cura di Gatta Laura

Caro Shogun, diversamente dalla gente che ti scrive io non mi interesso minimamente di videogiochi, anzi non mi piacciono neanche; ti scrivo perché Massimiliano, il mio ragazzo, ti legge sempre e sbirciando le tue risposte mi sei sembrato un tipo intelligente, l'unico forse che può rispondere ad una mia spinosa domanda: ma perché a voi ragazzi piacciono così tanto i videogiochi? Il mio ragazzo ci passerebbe ore, così i suoi amici e tanta altra gente che conosco. Non capisco cosa ci troviate in una pseudo realtà virtuale in cui vivere due o tre avventure che abili venditori di fumo vi fanno sembrare due o trecento. Non voglio essere polemica, ti esprimo solo pienamente il mio punto di vista perché tu possa capire come la penso. Forse mi risponderai semplicemente "Prova a giocare e capirai." Ci ho già provato, ma riesce a divertirmi solo quando non ho alternative (mentre aspetto Massimiliano in sala giochi, durante una festa in cui c'è solo quello, etc.) ma quando sono sola in casa trovo che un libro, qualche bel programma alla TV (non sono l'intellettuale che sembro, impazzisco per i Simpson!) siano meglio che vagare per una casa diroccata cercando di uccidere dei nemici sconosciuti! Non preoccuparti, non penso che i videogiochi istighino alla violenza (a quello ci pensano i professori universitari che spostano gli appelli!) poiché so che se il fruitore è di per sé sano non è certo un videogioco a cambiarlo, però vedo certi ragazzi che quasi si isolano dagli altri per finire un gioco e vorrei davvero sapere, da uno abituato a trattare con ragazzi di ogni età con la stessa passione, cosa vi anima. Scusa per la sregolatezza dei pensieri, spero di essermi fatta capire lo stesso. Un bacione.
Laura Gatta.
P.S. Massimiliano ti amo.

Cara Laura (spero che Massimiliano non mi spezzi le gambucce per questo) ti ringrazio per i complimenti sempre ben accetti. E' strano vedere una ragazza che scrive e ancora più strano è trovare un esponente del gentil sesso che cerca di capirci confrontandosi con noi. La domanda che ci poni è intrigante e la risposta può, ahimè, riguardare solo il sottoscritto, ma andiamo con ordine. E' indubbio che una parte della confusione che investe questo nostro passatempo sia dovuta ad una errata concezione portata avanti dai cosiddetti "grandi" che spesso e volentieri hanno bollato, e bollano, questo nostro passatempo come una trovata da bambini. Ci troviamo così di fronte ad una forma, ad uno strumento al quale non viene riconosciuta la benché minima dignità. E' la rovina di molti bambini, mentre basterebbe avere dei genitori che, invece di scaraventare il figlio davanti alla tele per toglierselo dalle balle, lo curano e lo seguono un po' di più. Non è una paternale, ma non fanno nulla a Mike e alla Carrà... Questo però non spiega che cosa ci troviamo. Beh immagino che sia la stessa cosa che altri provano quando vedono un bel quadro, ascoltano una musica piacevole oppure leggono un bel libro. In tutti questi casi cosa abbiamo? Immagini, suoni, parole. Prese singolarmente possono essere opere di ingegno ma allora perché quando vengono messe assieme, su uno schermo, alcuni non le considerano più tali? Per quel che mi riguarda considero i videogiochi una forma d'arte. Al pari della pittura, della musica, della letteratura... Non credo sia un'esagerazione. Non credo che le avventure che ci troviamo a vivere siano solo 2 o 3. Sono centinaia, migliaia come centinaia, migliaia sono i paesaggi, le poesie d'amore, i concerti per piano. Opere simili ma diverse. Prevedibili ma sempre stupende, un po' come i videogiochi (o almeno una parte di essi). Anzi, i videogiochi offrono qualcosa di più... Sono l'unica forma d'arte che permette al suo fruitore di diventare protagonista, di essere il vero centro, l'eroe del suo nuovo mondo pur non creandolo direttamente. Si tratta di sogni. Sogni sui quali abbiamo un parziale controllo (anche in termini di scelta) ed i

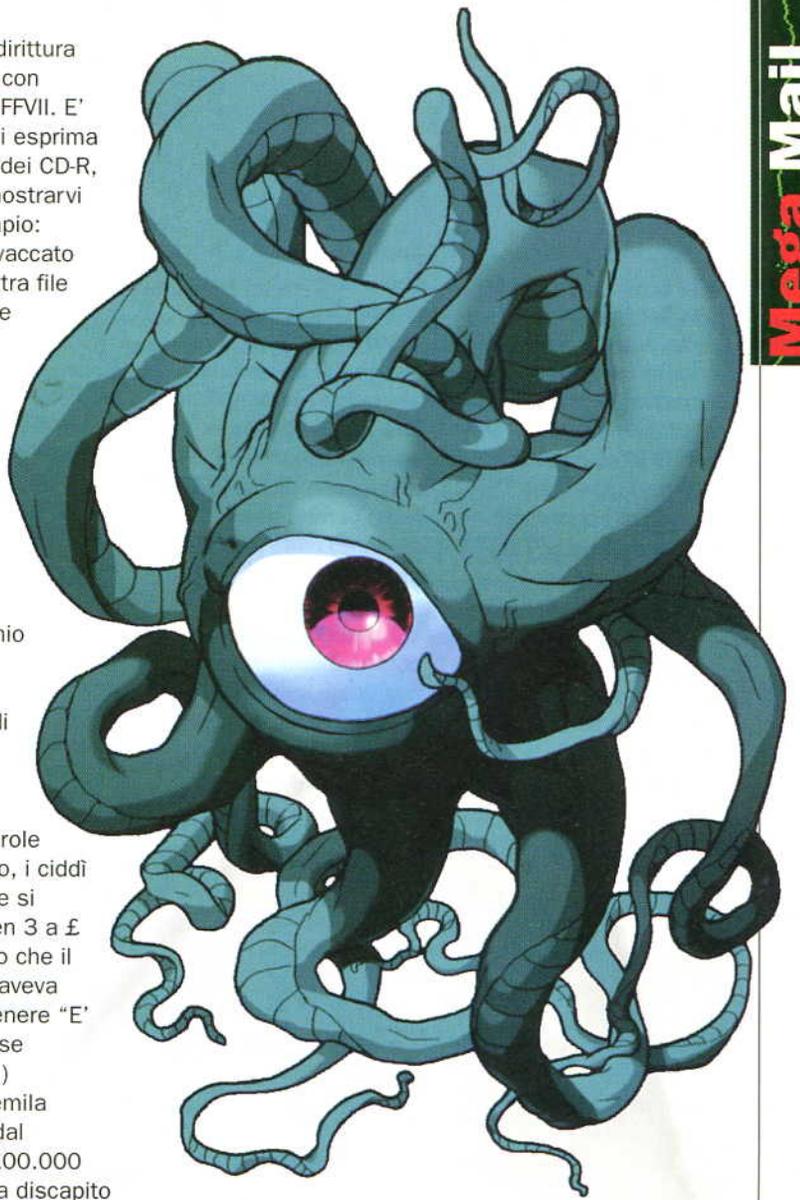
programmatori possono essere considerati dei moderni Morfeo dispensatori di avventure. Tutto qui? No, altrimenti non si spiegherebbe come mai molta gente non accetti queste fantasie. Il problema è che, anche, per poter giocare ci vuole una preparazione di base e la cosa peggiore è che non esistono dei testi che ci insegnano come fare. I videogiocatori sono autodidatti e, checché se ne dica, non si tratta di un facile processo di apprendimento perché si corre il rischio di sottovalutare l'oggetto del nostro divertimento. Alcuni ragazzi infatti finiscono con l'identificare il videogame come semplice possesso, con lo smanettamento selvaggio... Si tratta di una visione parziale che porta a conseguenze quali la pirateria, l'incapacità di divertirsi e a un abuso del mezzo senza dubbio deprecabile. Passare 10 ore davanti ad uno schermo è pura follia come lo sarebbe leggere 10 ore al giorno libri, guardare sempre e solo quadri, ascoltare musica in continuazione ecc. ecc. Qualsiasi forma d'arte può innescare un processo di alienazione, per evitarlo basta avere un po' di autocontrollo. E' per questo che alcuni ragazzi si isolano mentre altri lo fanno perché non vogliono rinunciare a qualcosa, alle loro fantasie che però il mondo, gli amici non accettano.

Mi Svendo...

IL PREZZO DEL DIVERTIMENTO

A cura di Imbruglia

Ogni volta che mi chiedono il prezzo di Parasite Eve faccio sempre una figura da fesso. Mi hanno sempre risposto in maniera unanime "170 carte per un gioco giapponese? Ma sei scemo? Noi li compriamo a 10.000£". Copiati, masterizzati, duplicati, piratati, chiamateli come volete, ma è sempre spazzatura. La metà della bellezza di un videogioco deriva dal gesto di entrare in un negozio, con i soldi risparmiati da settimane, fare i saputelli esperti con il negoziante, godersi al massimo quel momento, quei cinque minuti in quel luogo che diventerà tabù per altri tre mesi. Vi ricordate l'atmosfera di quel giorno, quando compraste la Playstation, una console costata milioni di parole per supplicare i genitori, la magia che circolava nell'aria? Quella magia l'ho rivissuta ogni volta che andavo a comprare un software originale, addirittura superandola con l'acquisto di FFVII. E' inutile che mi esprima sulla qualità dei CD-R, mi limito a mostrarvi questo esempio: Agosto. Stravaccato sulla sdraio, tra file di giornali che parlavano di Squall e Dreamcast, noto un venditore ambulante di colore che si avvicina con una pila di compact al mio vicino di ombrellone (un ragazzo di 10 anni) che gli sale addosso con le testuali parole "Ma che sono, i ciddì modificati?" e si prende Tekken 3 a £ 10.000, dopo che il venditore gli aveva spiegato il genere "E' quello n'cui se menano." (!!!) Fatto. Cinquemila guadagnate dal copiatore e 100.000 perse a discapito di un onesto negoziante di un onesto distributore, dalla Namco ed un'altra scusa per far aumentare il prezzo dei games per gli sviluppatori. Ed inoltre, vi rendete conto, Tekken 3, e dico Tekken 3, il prologo della migliore serie di beat'em up (lo dice uno a cui questo genere non ha mai fatto né caldo né freddo), il gioco da cui provengono da 2 anni a questa parte tutti i motivi per la nostra scorsa idratazione (ricordate le foto su cui abbiamo sbavato...), comprato come se fosse una collanina, un orologio di plastica. Le notti in bianco passate dai coders Namco per comprimere quella routine, svanite in una giornata assolata, nel gesto di un bambino che asseconda un criminale, anzi, dei criminali, e ne diviene il complice più importante, quello che gli caccia i soldi ed attenta al nostro divertimento. Ma non è solo quel ragazzino, siete voi compratori, voi spacciatori, voi pirati. Se non dovrà più uscire un Final Fantasy con cui commuovermi, con cui piangere, con il quale sfuggire alla depressione ed ampliare i miei sentimenti ed i miei credo, per "scarso ritorno finanziario", saprò con quale faccia della terra prendermela. Capito, BASTARDI?

Inutile girarci attorno o tentare di trovare giustificazioni: la pirateria è un male. Un male grande che uccide il videogioco. Lo rende "bastardo", ne fa un mero oggetto e, sovente, porta a perdere quella voglia di divertirci in favore di un futile e sterile possesso. Ciò detto, sono d'accordo solo in parte con quanto hai

scritto cara/o Imbruglia. Non penso infatti che metà della bellezza di un titolo dipenda dall'entrare in negozio, in un luogo sacro nel quale non si potrà più accedere per altri mesi... Non penso che il videogioco sia bello, attiri e sia arte in quanto costoso. Emozioni grandi, forti le possiamo provare anche in sala giochi eppure i coin sono molto più abbordabili ma allora perché? In fondo è un po' come entrare in una galleria d'arte, si vedono e si ammirano quadri, sculture che altrimenti sarebbero inaccessibili a molti; troppo onerose. I videogiochi, le console possono essere invece la nostra piccola collezione privata. Quell'angolo di magia quel mini museo ricco, caldo nel quale rifugiarci e con il quale confrontarci. E' così che nasce una collezione, che si possono far nostre opere magistrali, confezionate con cura e perizia. Titoli belli, molto belli che però ci costringono, in ogni caso, ad operare delle scelte... Bisogna decidere. Scegliere se si vuole avere un originale oppure se dare semplicemente la caccia a tutto ciò che vediamo, che instilla in noi anche un minimo desiderio. Molti di quelli che comprano giochi pirata lo fanno tanto per potersi vantare di avere tutto. Si credono furbi perché loro hanno lo stesso spendendo poco. Invece non hanno nulla. Nulla perché non giocano, nulla perché il loro spirito non è mossa dalla ricerca di un divertimento, perché il loro animo non vuole nulla di più di un semplice dischetto e di qualche poligono. Nulla perché si gioca 5 minuti e via, ad aspettare altri 20, 30 cd abilmente masterizzati e che riflettono l'immagine di un giocatore deforme. Certo, se una persona non ha i mezzi, non può permettersi neanche un piccolo "museo" ma ama davvero un autore, un titolo allora si può accontentare anche di un poster ma sono pochi quelli che sono in una situazione simile. Vero, bastardi?

Parte 1

FACCE DA VIP

A cura di Gefsm

Carissima redazione, vorrei farvi i complimenti per l'ottima rivista. Mi chiamo Marco e ho 15 anni, ho acquistato un NRG del quale sono molto soddisfatto per le sue prestazioni. La sua velocità senza le limitazioni è di 90 km/h, è poco avendolo spiombato a 1500 km? Cambiando la marmitta originale con una della Giannelli, mettendo una spugna più porosa nella scatola del filtro e aggiungendo dei pesi per il variatore, vorrei sapere la sua velocità massima. Inoltre vorrei sapere la grammatura giusta per il variatore, per avere maggior ripresa e allo stesso tempo velocità. TANTE GRAZIE e spero in una risposta, il vostro fedele lettore.

Caro Marco, era da tempo che aspettavo la tua lettera. Io però mi ero fermato a quando tu, nel fiore degli anni, vagavi per le strade di Carbognano inforcando il tuo fedele triciclo. Mai e poi mai avrei pensato di trovarti così cresciuto, motorizzato ma, soprattutto, con una rotella di meno. Mi cogli quindi alla sprovvista... Che dire: io la spugna l'ho sempre usata solo per lavarmi e non per far fare le bolle di sapone alla motoretta. Oltre tutto mi sorge spontanea una domanda: ma se il limite di velocità in città è di 50 a te che te ne frega di andare di più? Mica vorrai dirmi che sei diventato un simpatico truzzolino come quello che ho arrotato 4 o 5 giorni fa venendo in redazione?

Parte 2

FACCE DA VIP

A cura di Davide Valirluxzulpaoleomary

Salve, onniscente videoknowledge keeper; non sono di quelli che litigano acidamente per convincere il mondo dei loro gusti videoludici ("il tuo ha una grafica preistorica... i tuoi personaggi hanno la stessa intelligenza artificiale del Pongo..."). Non mi abbasserò a tali puerili discussioni! Siamo maturi, è solo un gioco, va a gusti! Posseggo la miglior console attuale coi giochi + belli: un N64 con capolavori tipo MarioKart64, Goldeneye64, F1 World GP e GT64, al pari Mission Impossible, Banjo&Kazooie, Mario64, Starfox64, Turok e compagnia bella (aspettando Zelda). Dico a chi non può giocare + di 1 o 2 ore al giorno: se hai sti titoli, i migliori e tra i + longevi, ma che ti frega se PSX ha 1000000000 di titoli? Ma dicevo che non mi abbasserò! Lascio perdere il Saturn, con la capacità analitica del Pongo... ehm, scusate. Beh, mi presento son l'orsetto recchione... e come avrai intuito, adesso ti...
(gli estimatori di Elio rideranno)

Rapido, preciso e conciso, ecco un uomo che ha capito tutto della vita. Lui ama il suo Nintendo, ha trovato i giochi che fanno per lui. Il resto non conta. Sa che ogni uomo ha i propri gusti, che bisogna andare al di là di un involucro colorato. Che solo i giochi contano, che bisogna divertirsi senza cercare conferme, senza bacchettare ogni istante il compagno di ventura perché il suo ultimo e sudato acquisto perde qualche poligono, rallenta oppure ha una nebbia che non ci si vede. Già, ha capito... Ha capito che all'amico girano tutti i giochi di guida, gli spara e fuggi che ha la sua macchina. Che lo può portare in un negozio e dire "guardati intorno e vediamo se non trovi almeno 10, 15 titoli di tuo gradimento"... E' bello essere convinti, sapere cosa si vuole e chi si accontenta lo fa solo perché non sa come reagire.

Do Not Duplicate

NOT FOR RENTAL

A cura di Mr Nintendo

Ohhu! Mammamia! Hi guy, sono un felice possessore di un magnifico 32X (ehmm, scusate). Ciao Mega, come butta? Questa è la mia prima e-mail e, nonostante legga numerose testate videogamiste sottraendole con la forza ai miei amici Playstation maniaci ho scelto di imbucarmi tra le pagine di mega perché la considero er mejo (praticamente non compro alcun gioco senza il vostro "consenso"). Con cosa gioco fino a farmi uscire le venette dagli occhi? Con la Playstascion e col Nintendone ("ma dai" direte voi), ed è per questo che voglio esprimere la mia modesta voce in capitolo da ventenne 'ncazzato: ma cosa

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP

SONIC ADVENTURE

Virtua Fighter 3tb

ゴジラ
ジェネレーションズ

BLUE STINGER

diavolo aspetta la mitica N che tanto mi infastidiva quando avevo il Megagiaiv a lanciare anche in Europa una di quelle mastodontiche campagne pubblicitarie da far cappottare tutti i circuiti pixellosi di Gran Turismo realizzati da quei geni sfruttatori di Playstation della SCEE? Rinchiudete ai lavori forzati la Ocean (altro che quel furto scattoso di GT64, con tutto rispetto per V-Rally della Play), promuovete prodotti come F1WC della Video System, ma soprattutto fatemi uscire Zelda, che sta diventando veramente una leggenda! Il futuro della Play è oggi, me ne sto rendendo conto, anche se tecnicamente comincia a perdere colpi a causa di un hardware quasi obsoleto e la pirateria che costringe a "pane e acqua" le piccole software house gonfiando nonostante tutto le tasche della Sony, dato che il gioco pirata gira su una Play quasi normale acquistata anche in un tabacchino, a prezzi fissati dai distributori internazionali (GIG: impara!) e non a prezzi che oscillano col variare del vento! (Miiii, pensa a Trieste). Un consiglio a tutti i lettori: compratevi la console che volete, basta passare qualche minuto in allegria lontano da un mondo troppo pianificato e pieno di persone che vogliono dirottare i tuoi liberi pensieri per propri interessi.
P.S.: Shogun, ti voglio bene, mi pubblichi? Noooo, noo, nooooooooo... (nella spazzatura)

Nintendo, chi era costei? Ormai sono stati spesi fiumi di parole, versate tonnellate di inchiostro, hanno pure finito con il tagliare le piante del giardino della mia vicina per produrre la carta per i trattati e gli studi al riguardo (l'acqua nei box era solo un comodo diversivo). Eppure nulla sembra cambiato: ci sono ancora molti utenti insoddisfatti, che vogliono di più (anche in termini squisitamente numerici) ed altri che invece sembrerebbero "accontentarsi" di un limitato numero di titoli, della mancanza di paradigmi in diversi generi a favore di alcuni prodotti veramente notevoli e alla speranza di qualche altra rivoluzione, di un altro balzo della fede simile a quello che si era registrato con l'avvento di Mario64. In una simile situazione, tutti i ragionamenti fatti non possono che limitarsi al campo del personale sentire. Infatti, se dal punto di vista strettamente numerico, se le fredde cifre non lasciano molto spazio a movimenti o a giustificazioni è anche giusto, azzarderei sacrosanto, andare oltre alla semplice conta degli adepti, ai soliti numeri e valutare se effettivamente esiste questa qualità o è un tentativo per giustificare una situazione di mercato tutto sommato deludente. Bene, per quel che mi riguarda Nintendo c'è e c'è con grandi giochi. Mario64, F-Zero X, Banjoo, Diddy Kong, ISS... Sono davvero degli ottimi prodotti, ai quali non si possono muovere critiche; ciò che bisogna valutare è se il balzo in avanti, il quantum leap che hanno portato giustifica o meno la totale assenza di beat 'em up, shooting game, avventure, giochi strategici degni di nota nella line up targata grande "N". Per quel che mi riguarda la risposta è no ma forse questa mia posizione è dovuta al fatto di essere quotidianamente esposto a titoli per tutte le macchine, a dover dedicare buona parte del mio tempo a testare prodotti che, normalmente, non sfiorerei neanche con un dito. Capita così che, appena ho un attimo di tempo, io corra disperatamente per recuperare il tempo perduto abusando, nei limiti del possibile, di tutti quei prodotti (e sono tanti) che stimolano la mia fantasia. Personalmente non credo che potrei rinunciare alla PSX, al Sat e al Nintendo e credo che, una volta provati, anche diversi utenti di N64 potrebbero darmi ragione.

Abbracciando...

LA METÀ OSCURA

A cura di Febo Apollo

Basta, basta, basta... Non ne posso più. Ovunque mi giri sento sempre le stesso cose, gli stessi luoghi comuni. Mai trovo una persona che dimostri un filo di cervello. Tutti tirano acqua al loro mulino. Sono stanco, si stanco di trovarmi di fronte a tonnellate di pad colorati, stanco di vedere macchine con più prese di quanti amici potrò avere mai a casa, stanco di avere tonnellate di giochi... No, DI AVERE TONNELLATE DI GIOCHI NO... Ed è questa un'altra cosa che mi fa andare in bestia. Io posseggo una Play (mi piace, ci gioco) e un Sat (più per la mia passione per il Jappone ed i titoli 2D che altro). Sovente, quando leggo MM, mi capita di trovare lettere di alcuni simpatici garzoni a 64 bit che, per difendere il loro "ferro" se ne escono con baggianate del tipo "i nostri titoli offrono il vero divertimento", "noi non siamo massa quindi siamo belli", "vendiamo poco, abbiamo pochi giochi quindi siamo i migliori"... A questo punto, con simili idee c'è solo da sperare che Nintendo continui a vendere poche macchine e sfornare pochi giochi. E si, perché se alla crescita del mercato corrisponde un progressivo imbastardimento e i possessori di N64 vogliono rimanere "duri e puri" allora meglio

non aumentare. Anzi forse si potrebbe diminuire... Si, si potrebbe mandare una lettera a Nintendo chiedendo di smettere la produzione dell'Ultra e magari di tirare i suoi prossimi titoli in non più di 1.000 esemplari... Ma vi immaginate ragazzi che figata: Zelda a solo mille persone in tutto il mondo con voi che sbavate sulle foto delle riviste e pensate "accidenti ma quanto deve essere figo!". Non sono pazzo; non ho espresso io per primo questo tipo di concetti... Per me Nintendo è stata una gran casa. Nes e Super Nes sono ancora qui con me. GB no, non credo nel divertimento portatile ed al videogioco ad ogni costo. Ma prima il Virtual Boy e poi N64 hanno dato un duro colpo alla stima che avevo per Miyamoto and CO. Ora siamo giunti alla fine di un'altra era. Poco importa quanto ci siamo divertiti con un sistema: sappiamo tutti come vanno a finire le cose. Fra un paio di anni PSX non ci sarà più. Avremo DreamCast (se non sarà un'altra sola come il Sat) e PSX 2 (Nintendo non la considero neanche più). Di tutti i giochi usciti in questi anni, per quanto belli, non sapremo più che farcene. Al massimo ci limiteremo a giocare con qualche pack, con qualche collection di questa fantastico fine millennio ma stop... In fondo è giusto così. E' scomparso il Super Nes e il MD, anche il PC Engine non esiste più. Non vedo perché mai non dovrebbe accadere lo stesso con Play... Ora però mi dispiace ed anche se è vero che nessuno ci obbliga a disfarci di tutto, ad essere onesti, ho visto che sono molto rari quei titoli di vecchia data in grado di regalarmi particolari emozioni. Si, la nostalgia è una bella cosa... I primi 5 o dieci minuti sono spassosi fra ricordi e deja-vu ma è più un sentire che un giocare. Poi un po' la grafica un po' il sonoro, un po' la rozzezza della struttura e track! Mi ritrovo a smanettare con Tekken 3 o a massacrare orde di spettri in Terra Phantastica. Gli unici che sembrano veramente presi da questa mania retro', dai vecchi video giochi, sono i Pcisti. Sarà che per la loro macchina di roba "nuova" se ne vede davvero poca. Forse è tutta colpa del continuo cambio di processore, di periferiche... Togli una scheda che costa come la Play e mettine una che costa come il DreamCast. Aspetta il gioco dei tuoi sogni, installalo, (dopo aver cambiato l'HD) e quindi gioisci nel vedere l'intro che scatta perché il tutto è stato studiato per il nuovo P450Mhz con MMX, scheda 3D VooDoo 2 12 Mega uscita proprio l'altro ieri mentre stavi pisolando. Forse sarebbe il caso di mollare però, non so come, ma ho ancora voglia di giocare. In questo marasma, non so come, ma ho ancora voglia di informarmi. In questo marasma, non so come, vorrei che il mio gatto si levasse dalla tastiera (e Bad Cat dalla posta). In questo marasma, non so come.

Pochi, gli utenti di N64 sono pochi... Più di quelli Sat. ma comunque molto meno di quella Generazione N che Nintendo pensava di installare "worldwide" ma nonostante ciò riescono comunque a far casino. Riescono ad attirare risposte, a scatenare polemiche a volte partendo da posizioni discutibili. Prendendo debolezze e difetti, ribaltando concetti e trasformandoli in punti di forza, in convinzioni, in veri e propri dogmi di fede che non solo li staccano ma li elevano dalla massa. Più volte ho avuto modo di esprimermi a riguardo... Più volte mi è capitato di ricevere epistole di possessori di N64 convinti della bontà della loro console. Più volte mi è capitato di sentirmi dire che la massa "non conta". Che il molto è male. Che i giochi Play sono "bastardi" mentre quelli Nintendo sono "giochi"! Balle, tutte balle. Lo ribadisco e lo sottolineo. I giochi sono giochi e l'unico elemento che li differenzia è il fatto che siano meglio o peggio realizzati, che divertano molte o poche persone. E' questo il loro compito, quello di farci vivere nuove avventure, di spronare i nostri sensi il tutto alla faccia del marchio che troneggia su quel maledetto chassis. Ogni tanto mi piacerebbe ricevere lettere "diverse", nelle quali qualcuno prende in esame, parla di titoli, si incazza senza limitare il tutto alla solita tiritera del "Mio Vs Tuo" fra sistemi. In questo senso Febo ha colpito nel segno. Siamo di fronte ad una storia che si ripete. Ad un ciclo continuo per il quale non ha senso perdere sonno visto che ogni 4 o 5 anni ci si ritrova a cambiare bandiera. Le polemiche fra sistemi durano tanto quanto la vita di una console. Né più né meno. Ci accompagnano e mentre la nostra voglia di giocare si fa sempre più adulta portandoci alla ricerca di titoli sempre più complessi, raffinati, il nostro spirito rimane bambino, infantile legandoci sempre ed in maniera indissolubile alla macchina che per prima ci coglie e ci stupisce in quei fatidici giorni. La nostalgia ci coglie e si fa sempre più pressante nella modalità in cui un gioco ci ricorda "avventure" passate, situazioni ed incontri. Certo, i capolavori, i titoli eterni esistono, ma sono pochi: mai più di 4 o 5 per macchina, per anno... E così quando una console o un computer passano, anche i loro giochi perdono di visibilità. Si sopiscono le polemiche, cadono i tabù, la lotta si sposta verso nuovi lidi ed è in questi momenti che è possibile apprezzare appieno, anche se per un brevissimo lasso di tempo, il top della produzione videoludica di interi anni.

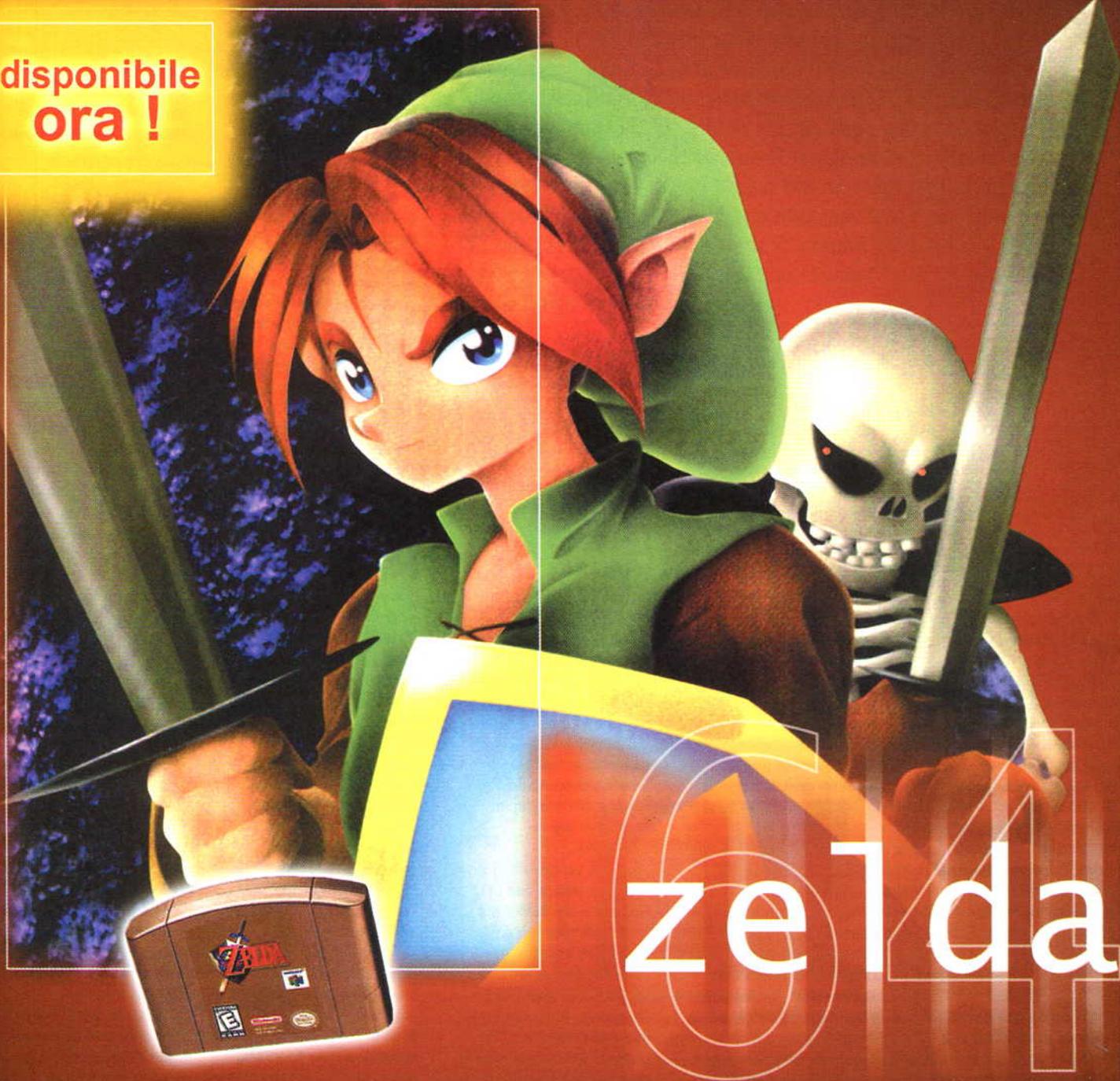
FREEZER

Fermi tutti, fermi tutti... Non voltate pagina. Aspettate. Sedetevi, mettetevi comodi e finite di leggere quanto segue. Date uno sguardo ai numeri ed agli indirizzi qui riportati, armate il vostro spirito e poi mettetevi in contatto con noi con lettere, e-mail e dissertazioni varie. Lo so, lo so... Tutte cose che sapevate già... Come? Volete sapere cosa c'entra tutto ciò con il fatto di fermarvi e continuare a leggere? Beh raga', dopo tutto lo sforzo che ho fatto per scrivere 'sto box vorrete mica che vi lasci andare via senza aver letto fino in fondo?!?!

Posta (Stra)Ordinaria — **Mega Mail - Mega Console, Via XXV Aprile, 39, 20091 Bresso (MI)**

Telefono — **02 - 66526289, martedì dalle 14 alle 16 per info varie, giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni**

Fax — **02 - 66526222, specificare Mega Mail**

E-Mail — **f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Finalmente a casa... Dopo una settimana di duro lavoro fuori dalle scatole è bello tornare un po' all'ovile. Si ritrova la famiglia, i vecchi amici, i vicini. Si parla, si ride, si scherza e si capisce che forse sarebbe stato meglio non fare il ponte. Pazienza ormai ci siamo, è così che si fa... Semplicemente ci prendiamo un po' di tempo per noi stessi. Ci prendiamo cura del nostro aspetto, della nostra mente. Ci facciamo un po' di complimenti, ci strappiamo le sopracciglia, mettiamo un po' di correttore, facciamo un bel bagno caldo. Poi, una volta che il corpo ha ripreso il suo antico vigore, con la minigonna che ci cinge i fianchi ci scaraventiamo davanti alla TV, accendiamo la nostra amata console e... M°#?a! Devo ancora finire Mega Expert!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

***Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091
Bresso (MI)***

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Caro Fabio, volevo farti qualche domanda sul DreamCast:
1. E' vero che uscirà una versione di KoF '98 per questa macchina e se sì sarà in 3D ?
2. Mortal Kombat 4 uscirà per questa macchina?
3. Che mi dici di Tomb Raider 3?
4. I progetti di Konami, Eidos, Capcom e Bandai.
5. Saranno convertiti i giochi dell'Hyper Neo Geo?
Saluti...

Alex Principato

1. Si, comunque dovrebbe trattarsi di un titolo in 2 dimensioni.
2. Al momento non è stato annunciato nulla.
3. Bello di grafica ma la meccanica mi sembra un po' troppo simile a quella degli episodi precedenti. Almeno su DC potremo consolarci con delle texture ultra definite e con una risoluzione non da Lego.
4. Konami: Castlevania. Eidos: nulla di ufficiale. Capcom: Bio Hazard - Code Veronica e Street Fighter (in varie salse e versioni). Bandai: Macross VFX 2 e un Super Robot Wars.
5. Neo Geo sì (quello vecchio per intenderci). Versioni Hyper al momento nulla di ufficiale anche se personalmente non ne sento un gran bisogno.

Mitica redazione di Mega Console ,
mi chiamo Nicola , vivo a Bologna e ho 13 anni . Dispongo di una PlayStation universale ma leggo comunque le riviste della concorrenza . Avrei un paio di lunghissime domande da farvi :
1. Su una rivista ho letto che il 64DD dovrebbe essere un add-on capace di fornire agli sviluppatori un'incredibile dose di memoria e un fantomatico orologio interno che dovrebbe rendere possibile cambiamenti climatici; cioè, praticamente se uno salva durante un gioco in una serata e il giorno dopo carica la posizione salvata precedentemente, nel gioco dovrebbe essere giorno, se si gioca un mese dopo, magari nel gioco è comparsa la neve e le impronte lasciate prima non dovrebbero esserci più .E' vero questo ? Ma il presidente della Nintendo pensa davvero che qualcuno in Europa o in America lo comprerebbe veramente? Magari in Giappone, ma in Occidente...
2. Anche voi pensate che il Project X farà la fine del JAGUAR e del 3DO ? Ma il DVD sarà veramente il futuro dell'intrattenimento?
3. Se io compro un DREAMCAST giapponese a Novembre, funzionerà sul mio televisore PAL? Che giochi ci saranno all'uscita della nuova console? Sono sicuro che la SEGA sarà finalmente in guerra con PLAYSTATION 2!
4. E' vero che Sony aveva già la Play2 pronta e aspetta solo di vedere il successo di Sega per pubblicarla?
5. Il NEO GEO POCKET sarà disponibile in Europa almeno entro la fine del 1998? Secondo me uscirà solo in Giappone ed in Europa metterà piede solo il GAME BOY COLOR.
6. Essendo un fan del cartone South Park, il gioco per N64 uscirà anche per Game Boy o per il PC o ancora meglio per la PlayStation ? Il gioco portatile di Godzilla per DreamCast sarà disponibile anche in Europa?
7. Settima e ultima (anche se le domande sono più di un paio), Mission: Impossible è davvero così deludente, quello per il NES a me è piaciuto molto!
Vi prego , pubblicatemi!
Grazie in anticipo, saluti...

Nico

1. Tutto ciò che si sa del 64DD è che sarà un lettore che consentirà al N64 di sfruttare un nuovo supporto per lo stoccaggio dati. Tutto il resto è aria fritta anche se l'idea dell'orologio (per quanto mero accessorio) non la trovo niente male.
2. Il Project X è una macchina che risente ancora di un certo effetto di fogging (aka si sa poco o niente). Ciò che farà la differenza saranno sicuramente i giochi. Certo è che la visibilità di questo nuovo "mostro" non è delle migliori. Il dvd è solo un sistema di stoccaggio dati (come le cassette, i floppy e le cartucce) la differenza la faranno i titoli che ci verranno messi dentro.
3. Si, ma lo vedresti in bianco e nero. Per ovviare a questo inconveniente hai 3 possibilità: primo, hai (o compri) un televisore multi standard. Secondo, colleghi la macchina mediante una presa RGB. Terzo, ti prendi un modulatore e lo attacchi sfruttando i cavi audio e video. In questo caso però preparati ad una perdita di qualità dell'immagine. I titoli in arrivo con la macchina sono 5: VF3tb, Sega Rally 2, Godzilla Generations, Pen Pen Triathlon e July.
4. No. Play2 non è ancora pronta. Si tratta della solita tattica di disturbo anche se dalle ultime notizie in nostro possesso sembrerebbe che Sony abbia accelerato notevolmente lo sviluppo della sua nuova console.
5. Neo Geo Pocket e Game Boy Color non hanno molto in comune. In Giappone venderanno entrambe (ho qualche dubbio in più sul GB Color per via del prezzo). Qui da noi per adesso di sicuro c'è solo il secondo.
6. South Park al momento è un'esclusiva Nintendo. La VMS con Godzilla è già in circolazione (d'importazione, ovviamente).
7. Mission: Impossibile per N64 non è affatto un brutto gioco. E' un prodotto discreto ma non un capolavoro. La versione Nes non ci azzecca niente!

Carissimo, ecco i convenevoli:
a) grande risposta a quel cerebroleso di Caligola nel n.52 (potevi far lo stesso con Ivan Pellino che chissà che organo ha nel cranio).
b) rivista modello.
Domande:
1. DreamCast mi converrà versione USA, JAP o PAL? (per adattatori e cacchiate varie)
2. Quando "pensi" uscirà da noi (hai già detto no date ufficiali)?
3. La mia ignoranza si riassume in: cos'è Model3 Step2?
4. Il volante + pedaliera che mi consigli per F1 WGP per N64?
5. L'espansione di 4MB per N64 serve solo alla grafica o cosa?
6. Cosa significa se un gioco esce sia per Dreamcast che per VMS? Sono due cose separate?

Grazie1000 da Davide Valirluxzulpaoleomary (così saluto gli amici)

1. Io sono per la Jap. Al momento Sega non ha anticipato se la console sarà o meno settoriale. Incrociate le dita.
2. Jappo la potrai trovare il 27 Novembre. Ufficiale si parla di Settembre '99.
3. La Model 3 è una scheda da bar sviluppato da Sega. Step 2 indica che si tratta di una evoluzione della versione base. Se vai per sale giochi puoi gustarti sia la 3 che la Model 2. Quali giochi? VF3, Scud Race e Sega Rally 2 per la prima in versione base. Daytona, Sega Rally ecc. ecc. per la seconda.
4. Per quel che mi riguarda ti consiglio di girare al

largo da WGP per N64. Se vuoi un buon accrocchio allora punta sul gatto.
5. Pare riguarderà la memoria video, ergo la risoluzione grafica. Non aspettarti però aumenti di poligoni o scomparsa di nebbia: quella è un'altra storia.
6. DreamCast è la console, quella grossa, quella vera. La VMS è la Memory Card, quella specie di Tamagotchi che si infila nel pad. Quando un gioco esce per entrambi i formati vuol dire che te lo puoi spupazzare a casa e poi, quando esci, puoi portarti dietro il tuo piccolo personaggio per giocarci, farlo crescere, andare di corpo e scaricarlo nella tazza del cesso.

02.10.98
Tribunale della contea di SpringField.
Le ricordiamo che è tenuto a dire la verità, tutta la verità e nient'altro che la verità.
1. Dove era la note del 4 Ottobre 1998, ovvero la notte del delitto?
2. Quali rapporti aveva con la vittima che è stata uccisa a colpi di pad proprio nell'appartamento sopra il suo.
3. Sul luogo del delitto sono stati ritrovati dei CD contenenti i seguenti videogames per la console Saturn: Sega Rally 2, Resident Evil 2, Metal Slug 2 e Densha de Go. Può confermare l'esistenza o la futura uscita di tali giochi?
4. Nella vicenda sembrerebbe avere avuto un ruolo fondamentale un gioco, un RPG che però non è stato ancora rintracciato. Quale è il migliore RPG del Saturn in versione europea?
5. Nell'appartamento della vittima è stata anche ritrovata una mazza da baseball insanguinata con sopra dei nomi, in parte cancellati. Forse erano videogames. Saprebbe dirci quali sono le 3 migliori simulazioni di questo sport per Saturn?
6. Un uomo è stato visto scappare dalla finestra della casa con un arpione modello Lupin. Lei, a questo proposito, cosa ne pensa del video games "Lupin the 3rd: The Age of Pyramid"?
La causa viene aggiornata al 20 Novembre (data di uscita del DreamCast)

Lorenza

1. Torino.
2. La picchiavo spesso con un mattarello.
3. No, no, no e sì.
4. Shining The Holy Ark non è male. PD Saga bello. Il re però rimane sempre Grandia.
5. In questo campo c'è un vero vuoto.
6. Grazioso, anche se grafica e meccanica non sono proprio lo stato dell'arte.

Carissimo Fabio,
sono un assiduo lettore di MegaConsole sin dai primi numeri e la ritengo una rivista fantastica. Sono un felicissimo possessore di un Nintendo 64, una console molto potente ma a volte mal sfruttata. Adesso vorrei farti alcune domande che mi assillano da tempo.
1. Turok 2 sarà bello e coinvolgente come il primo episodio? Quando uscirà la versione europea, eguaglierà la versione americana?
2. Cosa ne pensi del 64 Disk Drive? Riuscirà a risolvere i problemi della difficile programmazione delle cartucce e degli alti costi?
3. Il nuovo F1 della Video System vale i soldi che costa?
4. Vorrei acquistare un gioco di Wrestling: quale mi consigli fra War Zone e WCW vs NWO?
5. Quando uscirà la versione europea di F-Zero X?
6. La Square produrrà giochi per N64? Se sì quali saranno i primi giochi?
7. Come butta Tonic Trouble per N64? E EarthWorm Jim 3D?
8. Sul numero di Settembre ho letto la preview di un gioco d'azione intitolato Win Back, è prevista anche una versione europea?
9. Cosa ne pensi di Castlevania 64? Sfrutterà al massimo le potenzialità della console Nintendo?
Grazie di tutto

Michele

1. Sembra addirittura meglio. Infatti l'azione dovrebbe risultare molto più rapida, frenetica e con un maggior numero di combattimenti. Pare inoltre che i programmatori siano riusciti a trovare una tecnica per limitare l'insorgere di quel fastidioso effetto nebbia che caratterizzava il primo episodio. Differenze fra la versione americana e quella europea? Se lo adattano come si deve nessuna.
2. Il 64DD ed eventuali problemi di programmazione hanno poco in comune. Per quel che riguarda i costi delle cartucce, Nintendo sta pensando di commercializzare la periferica proprio per cercare di catturare qualche sviluppatore in più.
3. Secondo me no. Poi ognuno ha i suoi gusti.
4. WCW.
5. Dovrebbe essere già nei negozi mentre ti rispondo.
6. No.
7. Tonic Trouble non sembra malaccio. Il verme in 3D invece non mi pare un granché. Sarà un altro gioco modello Gex.
8. Win Back sembra davvero massiccio anche se necessita ancora di qualche ritocco. Versione europea? Al momento non esiste nulla di ufficiale.
9. Visto e giocato all'ECTS. Bello, ma troppo incompleto per poter dare un giudizio sulla giocabilità.

Caro Shogun,
sono un fan del Saturn e dei giochi di ruolo. A questo proposito volevo porti qualche domanda:
1. Visto che la Working Desing è uscita di scena, verranno mai convertiti per il mercato euro Magic Knight RayEarth e i vari Lunar?
2. A proposito di Lunar, dove sono finiti Lunar Walking School, Lunar Silver Star Story, Lunar Eternal Blu e Lunar 3?
3. Che fine hanno fatto Dragon's Heaven e Tengay Makyo? Sono già usciti? E se sì c'è una versione Euro o Usa?
4. A quando la versione europea o almeno americana di Grandia, Chaos Seed, Falcom Classic, Solo Crissi, Slayer Royal, Wachen Roder, Shining Force III S2, Black Matrix, Druid, Waku Waku Dungeon, SAKURA Wars e Dalhollian?
5. Visto che giocare ad un RPG in 2D sul DreamCast sarà come trovare un dodo in cantina, come saranno le avventure su questa console? Più occidentalizzati stile FFVIII e con visuale alle spalle del protagonista (modello PD Saga) o saranno i classici Shining Force III e Grandia?
6. Quali periferiche verranno sviluppate per DreamCast (pad speciali, Rumble Pack, tavolette grafiche ecc. ecc.)?
Spero che mi pubblicherai perché sono sull'orlo di una crisi di nervi...
Grazie e ciao...

Matteo

1. Magic Knight sì. Lunar scordateli.
2. Stanno tutti tranquilli e beati in Giappone.
3. Dragon's Heaven caput. Tengay Makyo imminente.
4. Per Grandia e Shining Force 3 2S ci sono ancora speranze. Gli altri o li giochi in giapponese oppure te li puoi scordare.
5. Potrai trovare sia gli uni che gli altri. Secondo alcune voci di corridoio pare infatti che tutte le case da te citate stiano lavorando a varie versioni per DC dei titoli elencati.
6. Rumble Pack, pad, joypad, volanti, pedaliere e tastiere sì. Altri accrocchi particolari... Boh?

Affabile Shogun,
ti scrivo per farti i complimenti e per chiederti alcune notizie sul mio N64. Cominciamo subito:
1. Cosa mi sai dire su ShadowMan? Come sembra?
2. Tu cosa sceglieresti fra Mission Impossible, Castlevania, Zelda e ShadowMan?
3. Perché molti giochi per Play hanno opzioni e telecronache in Italiano mentre su Nintendo 64 no?
4. V-Rally per N64 sarà un bel gioco?
5. Quando uscirà F1 GP?
Anticipatamente grato...

Marco

1. Al momento non molto. E' un titolo d'azione che promette bene (almeno dal pdv grafico).
2. Ma che domande... Zelda!
3. Diversi giochi per Play sono completamente in Italiano perché la base di utenza installata nel nostro paese è tale da giustificare la spesa di una traduzione. Idem per le telecronache ed il parlato che può essere facilmente immagazzinato sui CD. Con le cartucce nisba!
4. Le premesse ci sono tutte.
5. E' già fuori e a mio giudizio poteva essere molto meglio.

Mitico Shogun,
possiedo un Nintendo 64 da un paio di anni ed ora vorrei elencarti alcune domande:
1. Che cosa sarebbe il Game Boy Adapter?
2. Off Road Challenge simula bene, è divertente?
3. Il 64DD si può utilizzare con tutti i giochi?
4. Fighting Force su N64 è meglio di quello su PSX? Quanto dovrò aspettare prima di poter mettere le mie manine sulla cartuccia?
5. Mi conviene comprare San Francisco Rush se mi piacciono le simulazioni, la velocità e le corse estreme?
Grazie di tutto. Spero di leggere la tua risposta su uno dei prossimi numeri. Ciao...

Yuri

1. Un aggeggio che ti permette di utilizzare i giochi del Game Boy con il Nintendo 64.
2. Simula sì, cosa non lo abbiamo ancora capito. Certo che se le pretese erano quelle di produrre un titolo di guida direi che ci siamo andati un po' lontano.
3. Il 64DD sarà un lettore di dischi. Ergo servirà per leggere i giochi che saranno prodotti su questi dischi.
4. Sembra meglio (almeno a livello di risoluzione e qualità delle texture). Butta male invece per quel che concerne la meccanica di gioco.
5. San Francisco non è un brutto titolo. Personalmente opterei per altri giochi peccato che sul Nintendo 64 sia l'unico esemplare degno di considerazione nel suo ramo (games modello Need for Speed, tanto per intenderci).

PlayStation

MEGA news

Sega News in versione ridotta questo mese per lasciare più spazio alle notizie riguardanti Dreamcast che giungono dal Tokyo Game Show. Vediamo quindi quali sono le novità presentate al di fuori della mostra giapponese.

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

A causa dell'impossibilità, da parte di NEC, di fornire un numero sufficiente di Power VR2DC, Sega è stata costretta a ridurre il numero di Dreamcast destinate al lancio della macchina. Molti distributori giapponesi sono stati avvertiti di non ricevere più prenotazioni della console. Procurarsi Dreamcast al momento del suo debutto sarà quindi un'operazione tutt'altro che semplice. Con il concretizzarsi della minaccia di PlayStation 2, Sega ha diffuso una nuova interessante informazione riguardante la sua nuova console. Utilizzando l'apposta porta d'espansione, le potenzialità di Dreamcast possono essere amplificate mediante l'aggiunta di nuovo hardware. Nel caso che PlayStation 2 si riveli più potente di Dreamcast, la grande S può sempre aggiornare la sua console in modo da consentirgli di rimanere competitiva. Sega ha inoltre dichiarato di aver scelto lo standard Truemotion per il Full Motion Video di Dreamcast. Il sistema di compressione ideato da The Duck Corporation è stato ottimizzato per la nuova console Sega in modo da metterla in grado di mostrare filmati con qualità cinematografica. Secondo alcune indiscrezioni non confermate ufficialmente, Sega ha intenzione di distribuire un sistema di sviluppo casalingo entro il prossimo anno. Il programma girerà su Personal Computer dotati di processore Pentium mentre il trasferimento di dati alla console avverrà mediante un'interfaccia SCSI 2. Sarà inoltre possibile utilizzare compilatori Visual C ++ 5 per la programmazione. Questo sistema di sviluppo, che dovrebbe essere diffuso gratuitamente, verrà proposto solo quando Dreamcast godrà di una base installata e una softeca sufficientemente elevata. Sempre da Sega arriva la conferma dell'esistenza di **Virtua Fighter RPG** per Dreamcast, conosciuto anche con il nome in codice **Project Berkeley**. Si tratta di un progetto estremamente ambizioso il cui sviluppo è in corso da più di tre anni. Dalle poche informazioni rivelate si deduce che **Virtua Fighter RPG** contiene più di cinquecento personaggi e una grande varietà di veicoli. Dal picchiaduro originale ha ereditato non solo i protagonisti ma anche alcuni elementi del sistema di battaglia che sarà di tipo arcade. Sega includerà una demo del **Project Berkeley** nella versione Dreamcast di **Virtua Fighter 3 Team Battle**, e informazioni più precise riguardo al gioco verranno diffuse in una conferenza stampa prevista per questo dicembre. La data di uscita del gioco è stata fissata per la primavera del 1999. Sega e Game Arts hanno annunciato un war game storico intitolato provvisoriamente **Sankoshi**. Simile a **Romance of Three Kingdoms** di Koei, il gioco vanta la presenza di un famoso artista taiwanese per la caratterizzazione dei personaggi. Warp ha dichiarato di essere costretta a rimandare l'uscita di **D2** alla prossima primavera in quanto ha bisogno di tempo per affinare la meccanica di gioco. La casa di Kenji Eno ha inoltre annunciato **Real Sound 2** per Dreamcast, il sequel della sua avventura musicale realizzata per Saturn. CSK ha recentemente mostrato una simulazione di volo acrobatico per Dreamcast intitolata **Aero Dancing**. Il gioco supporta la partecipazione

Buggy Heat

Sankoshi

Gekka no Kenshi

Aero Dancing

Buggy Heat

contemporanea di quattro giocatori. E' inoltre confermata la compatibilità con il VMS. CSK ha fissato la data di uscita di **Aero Dancing** per il febbraio del prossimo anno. CRI ha annunciato un gioco di guida *off-road* chiamato **Buggy Heat**. Il gioco, che supporta VMS e Puru Puru Pack, è previsto per marzo '99. Dreamstone ha annunciato di voler convertire il suo RPG per Personal Computer **Everstar** per Dreamcast senza fornire nessun ulteriore dettaglio al riguardo. Bioware ha confermato il suo supporto a Dreamcast annunciando lo sviluppo di **MDK2**: il gioco sarà disponibile a partire dall'inverno del prossimo anno. Ubi Soft svilupperà la sua simulazione di guida **Speed Buster** anche per Dreamcast. Il gioco consiste in una gara contro il tempo e la polizia su sei circuiti differenti. **Speed Buster** è annunciato per la prossima primavera. SNK ha presentato una lunga lista di nuovi giochi per la sua console portatile Neo Geo Pocket. I titoli annunciati sono: **Gekka no Kenshi (Last Blade), Samurai Spirits, Neo Derby Champ, Neo Cherry Master, Neo Dragon Wild, Neo Bakara, Neo Mystery Bonus, Bio Moto Unitron, Puzzle Bobble Special, Bashi Busona, Flying Power Disk, Magical Drop, Metal Slug, Real Bout Fatal Fury 2, NFL Blitz, NBA Hangtime** e **Mortal Kombat**. SNK ha inoltre confermato lo sviluppo di una versione poligonale di **Fatal Fury** per Hyper Neo Geo intitolata **Real Bout Fatal Fury 64** e **Gekka no Kenshi 2 (Last Blade 2)** per Neo Geo. Entrambi i coin-op verranno distribuiti entro quest'inverno. Concludiamo con cattive notizie riguardanti Saturn. Capcom ha infatti cancellato lo sviluppo di **Resident Evil 2** e **Street Fighter Zero 3**, quest'ultimo sembra uscirà per Dreamcast il prossimo anno.

Gekka no Kenshi

Aero Dancing

Buggy Heat

Aero Dancing

Gekka no Kenshi

Buggy Heat

MEGA news

NINTENDO WORLD

Ci sembrava troppo bello: la versione giapponese di **Zelda: Ocarina of Time** non esce più il 14 novembre, bensì il 21, quasi in contemporanea con le uscite europea e americana. A confermare la tradizione che vuole che le uscite dei videogiochi vengano posticipate e non anticipate... Nuovo **Mario** in arrivo! Sfortunatamente però non si tratta del sequel del popolare platform poligonale bensì di un gioco da tavolo. Prodotto da Nintendo in collaborazione con Hudson, **Mario Party** consiste in una specie di gioco dell'oca nel quale ogni casella corrisponde ad un sotto-gioco che il giocatore deve affrontare. Il genere di questi giochi varia dai rhythm game ai puzzle e possono presentare modalità multigiocatore. **Mario Party** verrà distribuito in Giappone a partire dal 18 dicembre. Nintendo ha inoltre annunciato che la sua simulazione di crescita con riconoscimento vocale **Pikachu Genki Dechu** verrà commercializzata da quest'inverno assieme al Voice Pak. Sempre rimanendo in tema Pockemon, Nintendo ha rivelato di avere in produzione **Pocket Monster Stadium 2**. Il sequel della recente simulazione di battaglia tra Pockemon è compatibile con i nuovi **Pocket Monster Stadium Gold** e **Silver** per GameBoy Color tramite 64GB Pak. Nessuna data di uscita del gioco è stata al momento confermata. E' di Hudson la prima love simulation prodotta per Nintendo 64, una scelta senza dubbio coraggiosa visto il target piuttosto basso del mercato giapponese di questa console. Intitolato **Getter Love**, il gioco utilizza sia grafica poligonale che bidimensionale ed è previsto per il mese di dicembre in Giappone. Hudson ha anche in produzione la conversione per Nintendo 64 del gioco di strategia per GameBoy **Wars**. Utilizzando il 64GB Pak è possibile scambiare i dati tra le due versione del gioco. Nessuna data di uscita è stata al momento specificata. Imagineer sta lavorando ha un gioco da tavolo per Nintendo 64 chiamato **Detective Crew**. Impersonando un detective, il giocatore deve risolvere svariati casi ed affrontare diversi sotto-giochi. E' stata anche inserita una modalità multiplayer a quattro giocatori. **Detective Crew** è previsto per il mese di dicembre. Imagineer ha anche annunciato che la versione giapponese di **Quest 64**, intitolata **Eltale**, vanta alcune aggiunte nella meccanica di gioco, nuovi eventi e oggetti. La sua uscita in Giappone è prevista per quest'inverno. Bandai si è detta interessata a convertire **Neon Genesis Evangelion** per il mercato occidentale. La divisione americana della casa giapponese darà un annuncio ufficiale al riguardo prima della fine dell'anno.

Getter Love

Mario Party

Neon Genesis Evangelion

Tempi duri per il Nintendo 64 in Giappone. I dati di vendita riferiti al 30 settembre distribuiti recentemente rivelano un continuo abbassamento delle vendite del software che si è assestato sullo 0,8% del totale dei giochi per console venduti. L'N64 è addirittura preceduto da Saturn e GameBoy che si attestano rispettivamente sul 2% e 25%. Il mercato è ovviamente dominato da PlayStation che vanta il 70,8%. La causa dell'insuccesso giapponese è probabilmente da attribuire allo scarso supporto delle case giapponesi più famose, soprattutto per quanto riguarda le conversioni dei coin-op di maggiore successo. A questo si aggiunge una ridotta presenza nel software prodotto per N64 dei generi più popolari del mercato giapponese come i giochi di ruolo, i rhythm game e le simulazioni di appuntamenti. L'arrivo di Legend of Zelda: The Ocarina of Time potrebbe generare una temporanea inversione di tendenza, ma basterà un solo RPG per contrastare lo strapotere di PlayStation e l'imminente debutto di Dreamcast?

A cura di Diego Cortese

Dopo quella di **Turok 2**, Acclaim ha spostato l'uscita anche di **NFL Quarterback Club '99** al mese di novembre. La notizia dell'ultima ora è che **Turok 2** godrà di alcuni ulteriori miglioramenti che comprendono la possibilità di selezionare due differenti tipi di munizioni per le armi e una maggior efficacia dello Shredder. Acclaim ha inoltre annunciato che il sequel del gioco di wrestling **WWF Warzone** s'intitolerà **WWF Attitude**. Nessun dettaglio preciso è stato fornito riguardo al gioco. La casa produttrice ha affermato che sono già state effettuate numerose sessioni di motion capture con i più famosi lottatori della WWF. Lo sviluppo del gioco dovrebbe essere completato entro l'estate prossima. Atari Games ha dichiarato che la sua nuova simulazione di guida per Nintendo 64, intitolata **California Speed**, utilizzerà il motore grafico sviluppato da Midway per **Rush 2: Extreme Racing USA**. Lo sviluppo del gioco dovrebbe essere completato entro i primi mesi del '99. Atari ha inoltre annunciato di aver in cantiere le conversioni di **Gauntlet Legend**, **Radical Bikers** e **Vapor Trax** la cui uscita è prevista per il prossimo anno. Team 17 ha recentemente confermato l'esistenza di un progetto di conversione di **Worms 2** per Nintendo 64. Nessuna informazione precisa è stata fornita circa i tempi di sviluppo. La francese Ubi Soft sta convertendo la sua simulazione di guida **Speed Buster** per Nintendo 64. Lo scopo del gioco è quello di correre più rapidamente possibile su sei tracciati differenti evitando di essere catturati dalla polizia. Utilizzando il denaro guadagnato in ogni gara è possibile personalizzare le proprie vetture. Il gioco vanta inoltre fondali interattivi e numerose scorciatoie segrete. La versione N64 di **Speed Buster** sarà distribuita entro Natale.

Speedbuster

Pikachu Genki Dechu

Wars

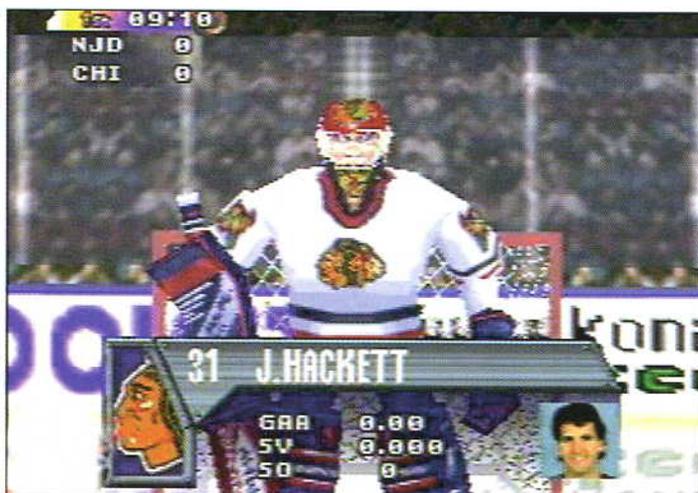
NBA IN THE ZONE '99

L'edizione '99 della simulazione cestistica **NBA In The Zone** di Konami è ormai avviata verso le fasi finali di sviluppo. Tra le novità presenti nel gioco vi sono una modalità in split-screen per la gara dei tiri liberi, un sistema di passaggio ad icone ed animazioni e controlli migliorati. E' stato inoltre effettuato un maggiore filtraggio delle texture dei personaggi che ora risultano più definiti. **NBA In The Zone '99** sarà distribuito in Giappone ed America nel mese di febbraio.

VIGILANTE 8

La conversione di **Vigilante 8** per Nintendo 64 si sta rivelando estremamente superiore al gioco originale prodotto per PlayStation. Non contenta del successo ottenuto dalla formula di gioco della precedente versione, Luxoflux ha apportato alcune interessanti aggiunte. Tra le modalità incluse è ora presente un nuovo Quest Mode da giocare in coppia ed un Multiplayer Mode a quattro giocatori. **Vigilante 8** è stato inoltre reso compatibile con l'espansione da 4MB che consente un aumento della risoluzione a 640x480. La trama del gioco è rimasta invariata: In un prossimo futuro un gruppo di mercenari chiamato Vigilantes lotta contro il terrorista nomato Sid Burn. Utilizzando otto veicoli differenti dovrete sconfiggere l'esercito privato di Burn. Le armi a vostra disposizione spaziano dai lanciamissili alle mine anticarro. **Vigilante 8**, oltre a presentare una grafica molto più curata di quella PlayStation, promette un maggiore divertimento grazie alla sua inedita modalità a quattro giocatori. Un titolo da tenere sicuramente in considerazione quando uscirà la primavera del prossimo anno.

BLADES OF STEEL NHL '99

Ritorna la splendida simulazione di hockey **Blades of Steel** di Konami in una nuova versione interamente poligonale prodotta per Nintendo 64. La formula di gioco utilizzata per **Blades of Steel NHL '99** è la medesima miscela di realismo ed immediatezza che caratterizzava le passate edizioni per NES del gioco. La versione mostrata, pronta al 60%, presentava un dettaglio grafico più che discreto ma peccava in fluidità delle animazioni. Konami si è assicurata la licenza NHL che consente al gioco di vantare la presenza di tutte le squadre e i giocatori del campionato di hockey americano. Allo sviluppo del gioco partecipano alcuni elementi responsabili della creazione di **Perfect Striker/ISS98**, non ci si può che aspettare quindi un gioco particolarmente esaltante. Konami ha intenzione di distribuire **Blades of Steel NHL '99** entro il mese di febbraio del prossimo anno.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Eurocom ha distribuito nuove immagini ed informazioni riguardanti **Duke Nukem: Zero Hour**, l'episodio del celebre eroe di GT Interactive appositamente creato per Nintendo 64. La trama del gioco è simile a quella di **Duke Nukem: Time to Kill** prodotto per PlayStation. Utilizzando una macchina del tempo gli alieni vogliono sabotare gli eventi chiave dell'evoluzione umana per distruggerla. Ovviamente Duke non rimane inerme di fronte al tentativo di trucidare i suoi antenati e si lancia a ritroso nel tempo per eliminare la feccia aliena. Tra le innovazioni che caratterizzano il gioco vi è la presenza di numerosi oggetti, da utilizzare per risolvere piccoli enigmi, e la possibilità di scegliere se giocare in prima o in terza persona. Un altro elemento del gioco degno di nota è l'utilizzo di grafica poligonale sia per i fondali che per i personaggi, niente più nemici statici e piatti quindi. Inoltre, grazie alla compatibilità con la nuova espansione da 4MB, è possibile incrementare ulteriormente il dettaglio e la risoluzione del gioco. Per quanto riguarda le varie modalità presenti, Eurocom ha confermato la presenza di un multiplayer mode a quattro giocatori mediante split-screen. **Duke Nukem: Zero Hour** verrà distribuito in occidente a partire dalla prossima primavera.

JET FORCE GEMINI

Con il passare del tempo **Jet Force Gemini** si sta rivelando come uno dei titoli più dettagliati e colorati disponibili per Nintendo 64. Le nuove immagini distribuite da Rare mostrano splendidi effetti di trasparenza e calcolo della rifrazione della luce in tempo reale. Rare ha inoltre diffuso nuovi dettagli riguardanti la meccanica di gioco. I protagonisti di **Jet Force Gemini** sono tre vendicatori spaziali incaricati di salvare svariati pianeti dalla distruzione. A minacciare la galassia è un malvagio tiranno chiamato Mizar. Senza nessun supporto dall'esterno, la squadra **Jet Force Gemini** deve affrontare le armate nemiche da sola liberando i vari pianeti sotto l'attacco di Mizar. Rare ha incluso nel gioco numerose sequenze d'intermezzo allo scopo di meglio illustrare la storia e donare più spettacolarità al gioco. I membri che compongono il gruppo **Jet Force Gemini** sono una ragazza di nome Vela, un ragazzo chiamato Juno e Lupus, un cane giallo equipaggiato di razzi sulle zampe che gli consentono di volare. Rare ha confermato la presenza nel gioco di svariate modalità multi-giocatore che comprendono sia il gioco in cooperativa che combattimenti tutti contro tutti. **Jet Force Gemini** sarà disponibile a partire dai primi mesi del prossimo anno.

QUAKE II

Grazie ad Activision presto potremo godere di tutte le armi, i mostri ed i livelli della versione PC di **Quake II** sul nostro Nintendo 64. A differenza delle ambientazioni oscure e gotiche che caratterizzava il suo predecessore, **Quake II** si svolge in stazioni spaziali ipertecnologiche e immense stazioni spaziali. L'arsenale a disposizione del protagonista è ora più vario e numeroso e comprende pistole, fucili d'assalto, shotgun, lanciamissili ed il nuovo potentissimo BFG 9000. Rinnovati anche i nemici tra i quali vi sono soldati in armatura, cyborg e mutanti. La caratteristica migliore della versione PC di **Quake II** è senza dubbio la sua frenetica modalità multigiocatore che qui è replicata fedelmente mediante divisone dello schermo in quattro parti. La conversione di **Quake II** per Nintendo 64 sarà completata entro i primi mesi del '99.

PERFECT DARK

Sviluppato dal medesimo staff che ci ha regalato lo splendido **Goldeneye**, **Perfect Dark** appare sempre più curato e spettacolare. Rare ha mostrato nuove immagini dei livelli di gioco rivelando alcune delle locazioni che Joanna Dark dovrà esplorare alla ricerca di servizi segreti deviati e feccia aliena. Tra di esse vi sono relitti di navi spaziali, basi segrete governative, metropoli americane e bassifondi di Tokyo. Queste ultime rilevano un ottimo uso del light sourcing, i neon delle strade riflettono infatti la loro luce per tutto l'ambiente di gioco. Per quanto riguarda l'arsenale a disposizione di Joanna, chi teme la presenza di armi visivamente innocue come pistole e fucili laser non si preoccupi. **Perfect Dark** contiene infatti numerose armi balistiche che vi consentiranno di crivellare i vostri avversari in un lago di sangue. A rendere più esaltanti gli scontri a fuoco vi è una maggiore intelligenza artificiale dei nemici che, se messi sotto pressione mediante l'erogazione di un notevole volume di fuoco, assumono comportamenti estremamente realistici. Per quanto riguarda le modalità di gioco in multiplayer, è possibile affrontare il gioco mediante la cooperazione di due persone oppure combattere appassionanti deathmatch in quattro. Considerato quando illustrato sino ad ora da Rare, **Perfect Dark** si prospetta come uno dei migliori sparatutto in prima persona del prossimo anno. Difficile aspettare fino ai primi mesi del '99!

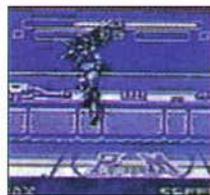
RE-VOLT

A anni di distanza dalla mitica serie **RC Pro AM**, ritornano le macchine radiocomandate su una console Nintendo grazie ad Acclaim. **Re-Volt** vi mette infatti a disposizione ventotto veicoli radioguidati con i quali dovete partecipare a sedici gare ambientate in musei, campi da calcio, sale giochi ed altri luoghi piuttosto inusuali per una corsa d'auto. Date le ridotte dimensioni dei veicoli, gli ostacoli presenti sulla pista sono rappresentati da giganteschi oggetti di uso comune come avviene in **Micromachines V3**. Grazie all'utilizzo di un editor per i circuiti, è anche possibile personalizzare le piste presenti per poi salvarle su Memory Pak. E' stata inoltre inserita una modalità a quattro giocatori mediante split-screen. Nella realizzazione di **Re-Volt** è stato impiegato un nuovo motore grafico che consente di offrire un elevato livello di dettaglio e splendidi effetti di luce. Il gioco è inoltre compatibile con la nuova cartuccia da 4MB che consente di incrementare risoluzione e qualità della grafica. Acclaim ha fissato la data di uscita di **Re-Volt** per il mese di giugno del prossimo anno in America.

NFL BLITZ

Con l'avvicinarsi della data di uscita di **NFL Blitz**, Midway ha diffuso ulteriori informazioni riguardanti la conversione del suo splendido coin-op dedicato al football americano. Per adattare il gioco alla maggiore immediatezza e velocità dei giochi arcade, sono state apportate alcune modifiche alle regole di gioco. Ora non è più necessario raggiungere le dieci yard per guadagnare un Down ma bisogna spostare la palla di trenta yard in quattro tentativi. Cercare di rubare poche yard alla volta è quindi del tutto inutile, dovete cercare di sfondare la difesa avversaria se volete sperare di vincere. E' stato inoltre ridotto il numero di giocatori in campo, modifica che riduce la complessità della scelta delle strategie da effettuare tipica dei giochi più simulativi. Ogni giocatore è dotato di una Turbo Gauge che gli permette di aumentare la propria velocità per un breve periodo di tempo, una funzione speciale che risulta particolarmente utile per superare la difesa avversaria. Midway ha aggiunto numerosi cheat mode destinati a prolungare ulteriormente l'interesse per il gioco. Tra di essi vi è la possibilità di aumentare in maniera sproporzionata gli arti dei giocatori o incrementarne la velocità. Gli sviluppatori hanno inoltre incluso la possibilità di utilizzare i salvataggi della versione casalinga del gioco nel coin-op e viceversa, sempre che troviate in Italia un cabinato compatibile con Memory Pak Nintendo. Grazie alla sua semplicità ed immediatezza tipica dei giochi arcade, **NFL Blitz** risulterà particolarmente gradito a chi non ama le simulazioni sportive troppo complesse. Midway ha confermato l'uscita americana del gioco per il settembre del prossimo anno. Nulla è stato ancora specificato per quanto riguarda eventuali altre versioni del gioco.

GAMEBOY CORNER

Oltre alla versione per Nintendo 64, Acclaim ha deciso di realizzare **Turok 2** anche per i Gameboy normale e "Color" Nintendo; per ovvi motivi tecnici, il gioco è completamente diverso dal punto di vista strutturale (Gameboy normale e GB Color non possono certamente riuscire a "sopportare" graficamente un gioco poligonale in prima persona) ed è ora diventato un classico platform game. Suddiviso in diversi livelli, ambientati inizialmente in una città per poi giungere alla terra di Turok, il gioco può contare su alcune variazioni con stage in cui il nostro eroe, invece di saltare e picchiare gli avversari, deve correre evitando ostacoli di vario genere (in questo livello inoltre cambia anche lo stile grafico, con scrolling verticale). Non mancano poi al termine di ogni livello dei giganteschi mostri, ovviamente sotto forma di enormi dinosauri e tutta una serie di armi più o meno potenti in grado di aiutare Turok nel corso della sua missione. Da quanto abbiamo potuto vedere questa versione portatile ha tutte le carte in regola per ottenere successo; la grafica infatti, pur non essendo particolarmente spettacolare è sempre chiara e nitida, e lo è ancora di più nella versione colorizzata. Non ci resta quindi che attendere Dicembre, quando la versione definitiva dovrebbe essere immessa sul mercato, per poter esprimere un giudizio definitivo che riguarda soprattutto la giocabilità e la longevità.
Nintendo ha annunciato che il nuovo **Wario** per GameBoy Color presenterà alcune variazioni alla meccanica di gioco rispetto alle precedenti edizioni oltre che diversi finali disponibili. Intitolato **Wario Land 2**, verrà distribuito al momento dell'uscita giapponese della console (21 ottobre). Numerose modifiche e miglioramenti sono stati apportati anche al remake a colori di **Zelda: Link's Awakening** reintitolato **The Legend of Zelda: Dream Island** (conosciuto in Giappone con il titolo di **Zelda no Densetsu: Yume no Miru Shima DX**). Sono ora presenti ben otto dungeon pieni di enigmi, armi e oggetti da scoprire. Link può scegliere tra più abiti di diverso colore ed in alcuni momenti del gioco è possibile memorizzare alcune foto stampabili con Pocket Printer. **The Legend of Zelda: Dream Island** verrà distribuito in Giappone a partire dalla primavera del prossimo anno. Midway ha dichiarato di avere in fase di sviluppo ben sette giochi per GameBoy Color. Entro il 23 novembre usciranno **NFL Blitz**, **Mortal Kombat 4** e **Rampage World Tour** seguiti da **San Francisco Rush**, **Extreme Racing**, **720**, **Spy Hunter & Moon Patrol** e **Defender & Joust** per la prossima primavera. Crave Entertainment ha in fase di produzione **Gex: Enter the Gecko**, **Pitfall: Beyond The Jungle** e **Men in Black**. I tre giochi sono compatibili sia con GameBoy Color che con la versione classica della console Nintendo. Infogrames sta lavorando a un nuovo tie-in ispirato al mondo dei Puffi. Compatibile sia con la versione a colori che in bianco e nero della macchina, **The Smurf's Nightmare** sarà distribuito a partire da quest'inverno. Konami è intenzionata a convertire la sua popolare simulazione d'appuntamenti per GameBoy Color. Due versioni del gioco sono in produzione, **Tokimeki Memorial Pocket 1** è previsto per dicembre mentre la data di uscita di **Tokimeki Memorial Pocket 2** non è stata ancora definita. Rispetto alle precedenti versioni del gioco vi sono personaggi inediti, nuovi sottogiochi ed una modalità di comunicazione tra due console. Capcom ha presentato un nuovo titolo per GameBoy Color intitolato **Power Modeler**. Annunciato in Giappone per il mese di novembre, il gioco consiste in una fusione tra un picchiaduro ed una simulazione di crescita. Per GameBoy Hudson sta producendo **Bomberman Quest**, un Action RPG ispirato al bombarolo più conosciuto del mondo videoludico. Lo scopo del gioco è quello di recuperare tutti i mostri fuggiti da un'astronave spaziale. Il giocatore deve esplorare svariati mondi in cerca sia dei fuggitivi che degli equipaggiamenti che potenziano l'effetto delle sue bombe. **Bomberman Quest** verrà commercializzato nel mercato giapponese a partire da quest'inverno.

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Midway ha migliorato la già brillante formula di gioco proposta in **San Francisco Rush** espandendo l'ambientazione da Frisco ad alcune delle località più famose degli USA. Utilizzando i dieci veicoli messi a disposizione dal gioco, dovrete lanciarvi in gare al limite della legge sfrecciando tra le strade di Los Angeles, New York, Las Vegas, Seattle, Hawaii e persino nell'ex-penitenziario di Alcatraz. I circuiti, per quanto presentino fondali estremamente credibili, contengono alcune "licenze artistiche" come rampe piazzate in mezzo alla strada per consentirvi di saltare interi palazzi con un balzo. Non mancano inoltre atterraggi su portaerei e folli corse contromano lungo le piste di volo di aeroporti. E' stato inoltre aggiunto uno Stunt Track nel quale dovrete esibirvi nelle acrobazie più spettacolari allo scopo di guadagnare più punti possibile. **Rush 2** contiene due modalità di gioco principali: è possibile partecipare ad una sola gara mediante il One Race Mode oppure affrontarne ventotto nel Circuit Mode. Le varie gare vi vengono proposte con numerose varianti sia atmosferiche che di senso di marcia in modo da aumentare sensibilmente la varietà di gioco. Allo scopo d'incrementare la giocabilità sono state nascoste numerose chiavi e lattine in ogni circuito che, una volta recuperate, danno accesso a macchine segrete. **Rush 2** risulta superiore al suo predecessore anche dal punto di vista grafico presentando numerosi effetti speciali e una notevole velocità. Ridotto anche l'effetto nebbia, persino nella caliginosa Las Vegas...

Midway prevede di commercializzare **Rush2: Extreme Racing Usa** nel mese di novembre in America ed Europa.

JOYSTICK fun

2G&P-26223995

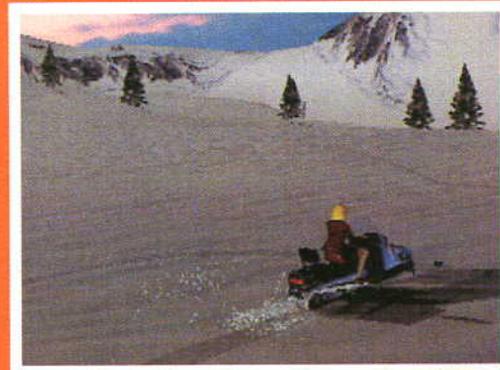
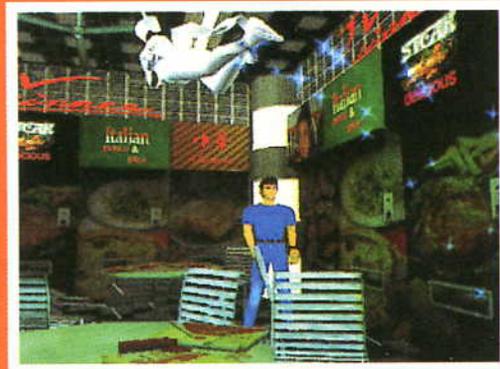
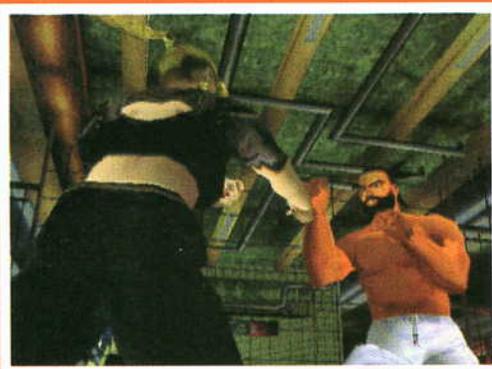
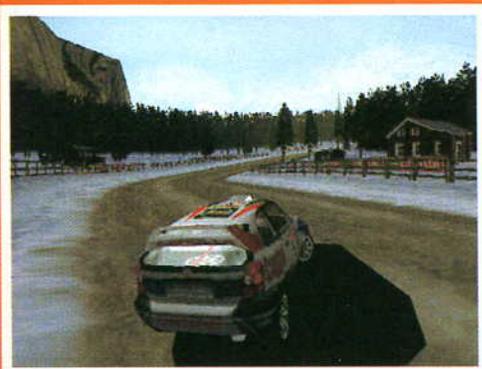
Via Lorenteggio, 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606 - Fax 48.95.28.19

PRESENTANO

ORDINA SUBITO LA VIDEOCASSETTA "DREAMCAST" DIRETTAMENTE DAL "TOKYO GAME SHOW" CON OLTRE 60 MINUTI DI GIOCHI "DREAMCAST" SE SEI RIMASTO STUPITO DALLE FOTO DEI GIOCHI, ASPETTA DI VEDERLI IN MOVIMENTO!!! NON CREDERAI AI TUOI OCCHI!

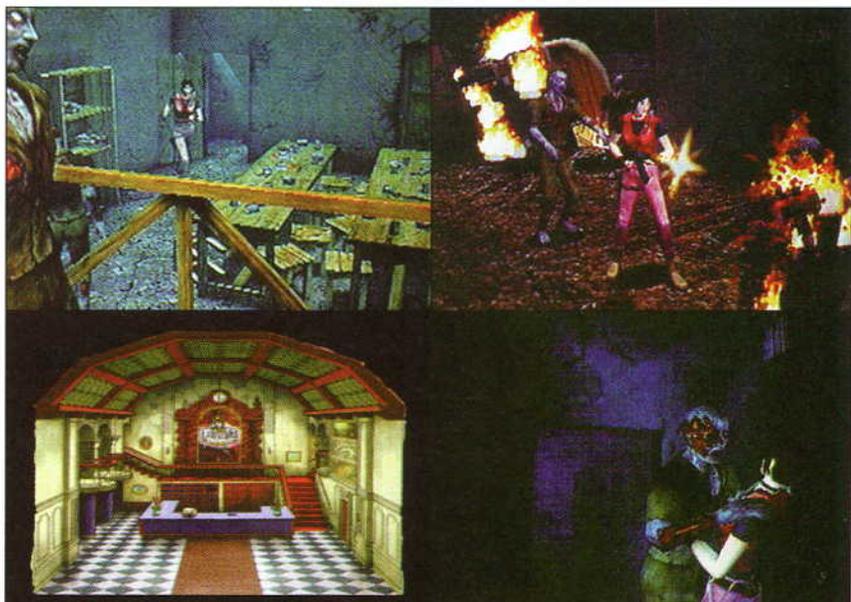
PRENOTANDO LA CONSOLE PRESSO DI NOI, IL COSTO DELLA VIDEOCASSSETTA TI VERRÀ INTERAMENTE RIMBORSATO

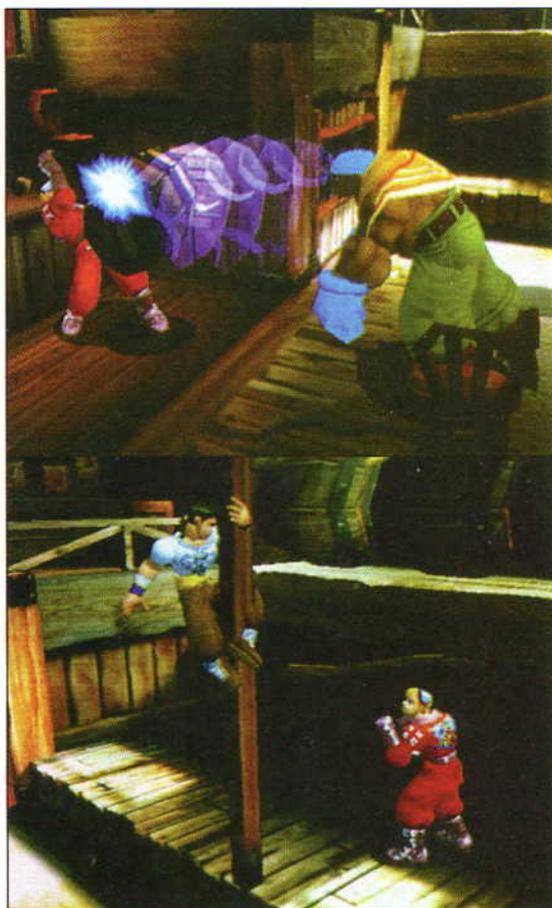
MEGA speciale

Tokyo Game Show 98 Autumn

Al Makuhari Messe di Chiba (Tokyo) la star non poteva che essere una, cioè quel piccolo parallelepipedo a 128-bit che risponde al nome di Dreamcast. Giochi nuovi presentati, qualche brutta sorpresa (tipo una versione di Sega Rally 2 che a poca distanza dall'uscita ufficiale non era ancora giocabile) e anche novità inaspettate anticipate alla Sega Challenge Conference che ha preceduto lo show. Nintendo, come si sapeva, era sponsor ma non espositore al TGS: si risparmierà per il prossimo Nintendo Space World nell'aprile 99. Nicolas Di Costanzo ha seguito l'evento per noi...

Grandia 2

La delusione ve l'abbiamo già anticipata: il mitico **Sega Rally 2** orfano di un qualsiasi barlume di interattività, ovvero mostrato semplicemente in videocassetta. A così poca distanza dalla sua uscita ci vengono i brividi, anche perché le immagini mostrate denotavano varie lacune nella grafica. Molto più soddisfacente **Virtua Fighter 3tb** anche se non identico al 100% alla controparte da bar. Per velocizzare i tempi, le versioni sono state affidate a sviluppatori esterni che avevano il solo compito di "trasportarle" dalla sala giochi a casa, senza la malizia degli sviluppatori interni Sega. Il risultato fa scena, ma l'impressione di una mera opera di trasposizione rimane. Vi rimandiamo alla nostra carrellata di preview, che inizia a pag 36, perché ve ne possiate fare un'idea più chiara. **Sonic Adventure** ormai lo conosciamo bene e ha riscosso notevole successo: rimane il fatto che i 60 frame al secondo promessi sono diventati 30. Le vere novità che hanno fatto cadere molte mascelle sono state quindi quelle presentate dalle terze parti, Capcom in primis. Gettando nello scompiglio il pubblico presente, ecco stagliarsi durante la Sega Challenge Conference le prime immagini di **Bio Hazard - Code Veronica**, il nuovo capitolo della saga che ha venduto milioni di copie nella sua incarnazione Playstation. Ed è questo il bello: stavolta si tratta di un'esclusiva Dreamcast! Praticamente, immaginatevi la stessa qualità degli scenari che hanno decretato il successo di **Bio Hazard/Resident Evil** ma stavolta completamente in 3D. Per non parlare della foggia dei personaggi incredibilmente realistici. Insomma si tratta della nuova console Sega a 128-bit o no? Vi diamo in pasto le immagini e poi vi piazziamo un'altra bomba: Namco ha firmato per Dreamcast! Le frasi dell'annuncio sono state un po' sibilline ma... non è che **Tekken 4** va a finire sulla nuova console Sega? Le parole del rappresentante Namco durante la conferenza lo lasciavano solo intuire: non male come prospettiva, comunque. Come dite? Per attirare un pubblico maturo ci vogliono i giochi di ruolo? Che ne dite di **Grandia 2**? Mai convertito in versione europea, apparso solo su Saturn, il primo **Grandia** è a nostro giudizio uno dei più grandi RPG di tutti i tempi, figuratevi come ci siamo rimasti quando Game Arts ne ha annunciato il sequel, solo ed unicamente per il nuovo pargoletto a 128 cromosomi della grande "S". Puppatevi le foto, e che la loro luce si imprima sulla vostra retina per sempre. Vabbé non esageriamo. A proposito non ci sono santi che tengano: ha firmato anche

Wonderswan, la nuova meraviglia portatile Bandai

Bio Hazard Code Veronica

Konami e con questa Sega ha fatto l'en plein, anche se non è ben chiaro che giochi intenda sviluppare la grande "K". Ecco, diciamo che un bel gioco di calcio non ci farebbe vomitare. Dopo aver annunciato i titoloni, passiamo alle seconde file e ai "rumori" di sottofondo. Allora, Capcom ha fatto sfoggio di **Power Stone**, picchiaduro molto simile a **Ehrgeiz**, presentato per adesso solo in versione Naomi (la scheda da bar con architettura Dreamcast). Visto anche **Landers**, altro gioco targato Climax con una grafica spaventosa. Il genere è "gioco di ruolo". **Pen Pen Triathlon**, una specie di gioco di corsa demenziale di General Entertainment, ci sembra una mezza porcheria. Molto meglio sognare: Sega, sempre lei guarda caso, ha annunciato ufficialmente le conversioni di **Scud Race**, un **Virtual On** con componenti più strategiche, **Sakura Taisen 3**, e altri due giochi ispirati alla saga di Godzilla nomati **Mothra Dream Battle** e **Gamera Dream Battle**. Per chi non lo sapesse, Mothra e Gamera sono due gommosissimi mostri che bazzicavano i film di Godzilla, quelli giapponesi però, mica la buffonata di Roland Emmerich. Di Nintendo 64 si fa presto a parlare: le uniche cose interessanti si sono infatti viste allo stand Konami, che proponeva versioni giocabili di sia di **Castlevania 64** sia di **Hybrid Heaven**. I due giochi sono molto migliorati e promettono sfracelli. Passiamo ai portatili, tornati clamorosamente alla ribalta: allo stand SNK si poteva ammirare **King of Fighters R-1**per Neo Geo Pocket, velocissimo e davvero promettente. Annunciata addirittura una versione a colori della stessa console! Bandai ha invece presentato il suo Wonderswan, ovvero la console portatile progettata dal mitico Gunpei Yokoi, l'inventore del Gameboy passato a miglior vita recentemente. Ha un processore a 16-bit, otto sfumature di grigio, risoluzione di 244X144, chip sonoro a 4 canali stereo. Impressionante l'alimentazione: una batteria AA per trenta ore di gioco. Incredibilmente il Wonderswan può mostrare filmati in FMV! Uscita prevista per marzo '99 a 4800 yen. Tra i titoli previsti vi segnaliamo **Tekken**, **Puzzle Bobble** e **Chocobo Mystery Dungeon**.

Hybrid Heaven

Power Stone

Castlevania

MEGA speciale

36th JAMMA Show

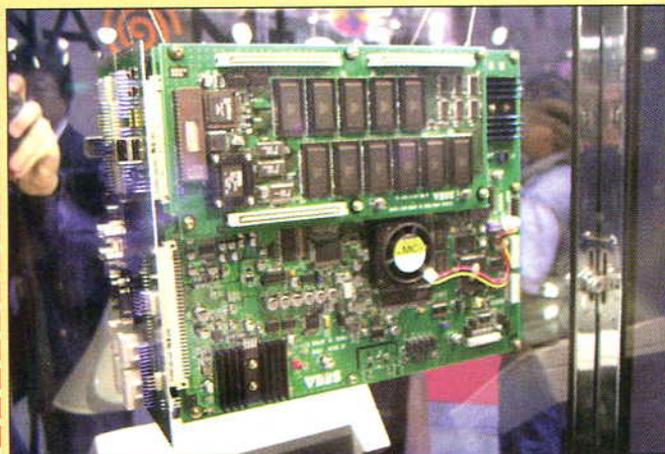
L'attuale crisi del mercato dei coin-op ha obbligato alcuni fabbricanti di giochi a gettone a orientarsi verso nuovi orizzonti. Alcune compagnie, come ad esempio Sega, hanno deciso di adottare delle tecnologie più economiche come la nuova scheda Naomi. Compagnie come Visco e Taito hanno messo in circolazione nuove schede quali Aleck 64 e G-Net. Altre compagnie, invece, hanno deciso di specializzarsi in un tipo particolare di giochi come Namco, votata ormai esclusivamente alla produzione di titoli per giocatori giovanissimi o poco esperti, o Konami, che ormai non produce altro che giochi musicali e seguiti di Beat Mania. Il nostro inviato Nicolas Di Costanzo ci ha riportato quanto segue...

L'evento più importante della fiera è stato il discorso fatto da Sega per annunciare la nascita della sua nuova scheda, la Naomi. Naturalmente Sega sarà la prima a sfruttare questa nuova tecnologia, ma sono già otto le aziende che, attratte dal basso costo della scheda e da un buon ambiente di sviluppo, hanno annunciato il loro coinvolgimento nello sviluppo di giochi su Naomi: Treasure, Video System, Sammy, Cave, Jaleco, Psykio, Raizing e Visco. A queste otto compagnie, subito dopo la fine della fiera, si sono accodate Capcom e SNK. La prima ha annunciato **Power Stone**, un picchiaduro ambientato in un'atmosfera che richiama il 18° secolo, mentre la seconda ha informato la stampa che Naomi verrà utilizzata per i suoi nuovi episodi della serie **King Of Fighters**. Quanto ai giochi sviluppati sulla Naomi in casa propria, Sega ha annunciato quattro titoli. AM R&D#1 ha presentato **House of the Dead 2**, **Blood Bullet: House of the Dead Side Story** (un seguito alla **Resident Evil** basato sullo scenario di **House of the Dead**) e **Dynamite Baseball 98**. AM R&D#4 ha mostrato la versione embrionale di un gioco di guida sviluppato su Naomi nel quale l'obiettivo era quello di spingere la vettura dell'avversario fuori strada per farla precipitare nel vuoto. Un altro gioco di guida, **Taxi**, è apparso fugacemente in un filmato su videocassetta presso l'angolo riservato alle nuove produzioni di AM R&D #3. Come gli altri titoli summenzionati, anche **Taxi** (ispirato, a quanto pare, all'omonimo film) gira su Naomi. Fra tutte queste novità, solo **House of the Dead 2** e **Blood Bullet** potevano essere collaudati dal pubblico presente in fiera.
AM R&D#1 ha presentato anche **Ocean Hunter**, già previewato sul numero scorso di Mega Console. L'unico titolo della AM R&D#2 in esposizione era **Spikeout**, già in circolazione nelle sale giochi giapponesi. La AM R&D#12 (un tempo nota come AM Annex) ha presentato una versione provvisoria del suo nuovo sparatutto su scheda Model 3: **Star Wars Trilogy**. Doveva essere il titolo più importante dello stand, ma non riscosso il successo previsto. Dato il gran numero di sparatutto in esposizione, AM R&D#3 ha mostrato solamente **Dirt Devils**. Benché sia ormai praticamente finito, **Gun Blade 2** è rimasto per così dire in soffitta e se ne risentirà parlare solamente alla fine dell'anno in corso. Con la sua Model 3 Sega ha palesemente vinto la "guerra tecnologica" contro Namco (che ha smesso di annunciare nuove schede da qualche anno), e Konami, che con la sua Cobra ha fatto un buco nell'acqua. Tuttavia è stata una vittoria senza festeggiamenti, dato che al momento Sega deve concentrarsi su schede più economiche per attrarre gli operatori. Pare inoltre che Sega abbia dato inizio a una promozione aggressiva allo scopo di vendere le sue schede e attrarre nuovi sviluppatori. Per quanto riguarda la propria politica interna, Sega ha deciso di rendere più "vicina" la produzione di software per sale giochi e quella per ambienti domestici sviluppando tutto quanto su Naomi (più facile da "convertire" per Dreamcast). Il futuro della Model 3 è ancora incerto e la direzione della Sega può avere delle difficoltà ad imporre una strategia "Naomi only" agli sviluppatori del gruppo AM, il cui obiettivo di base sarebbe quello di "fare dei giochi che non possono essere realizzati su una console"... Inoltre, hanno cominciato a diffondersi voci su una nuova scheda a basso costo di Sega ma ne sapremo di più al prossimo AOU. Sega ha inoltre deciso che per migliorare la qualità dei giochi fosse necessario ridurre il personale dei vari team di sviluppo aumentando al contempo il numero dei team stessi. AM Annex è diventata una divisione vera e propria con l'obbligo di sviluppare più titoli e assumere altro personale. Toshihiro Nagoshi (**Scud Race**, **Daytona**, **Daytona 2**, **SpikeOut**) ha lasciato la AM R&D#2 per creare una nuova divisione: AM R&D#11. Assieme a lui sono "evase" da AM R&D#2 circa cinquanta persone che hanno alle loro spalle titoli come **Virtua Fighter**, **Virtua Striker** e **Scud Race**... AM R&D#4, specializzata nella produzioni di cabinati, ha cominciato a sviluppare del software.

Konami ha smesso di atteggiarsi a nemesi per eccellenza di Sega e ha deciso di rivolgere tutte le sue attenzioni a un genere di nicchia come quello dei giochi musicali. In seguito al successo raccolto in Asia da **Beat Mania**, Konami ha sviluppato una vasto catalogo di seguiti. **Dance Dance Revolution** è risultato di gran lunga il gioco più popolare della fiera, facendo convergere su di sé un'infinità di curiosi... Come in **Beat Mania**, i giocatori devono seguire il ritmo, ma questa volta devono farlo con i piedi. La musica proposta era una compilation di brani appartenenti ai generi più disparati: pop, disco, techno e così via... Konami ha presentato anche **Beat Mania 3rd Mix & Pop Music**, basato sullo stesso concetto ma destinato a un pubblico più giovane. Con maggior discrezione, Konami ha alzato il sipario su **Gradius 4**.
Caratterizzato da una veste grafica in sintonia con i precedenti titoli della serie e da una giocabilità straordinaria, **Gradius 4** ha visto raccogliersi intorno a sé una moltitudine di appassionati che pur di provarlo erano disposti a menare le mani. Allo stand Konami c'era, infine, **Evil Night**, un epigono di **House of the Dead** che non raggiunge nemmeno lontanamente i livelli del suo modello.
Mentre alcune compagnie investono in modo evidente su titoli di nicchia o su nuove tecnologie, altre compagnie sembrano trovarsi in una situazione difficile. Capcom e SNK non hanno annunciato una novità che fosse davvero eclatante. A dispetto delle sue enormi dimensioni, lo stand Capcom ospitava solamente **Tech Romancer**, un picchiaduro robotico previewato sullo scorso numero di Mega Console. **Jojo's Bizarre Adventure**, un picchiaduro bidimensionale ispirato a un manga, era presente solo in un filmato su videocassetta. Per accattivarsi le attenzioni degli operatori televisivi, la Konami faceva circolare

nel proprio stand diversi personaggi *cosplay*. Anche SNK ha organizzato un proprio spettacolino all'interno del JAMMA. Lo stand SNK ospitava **Samurai Spirits 2**, **King of Fighters 98** e **Shock Troopers Second Squad**, ovvero gli stessi titoli esposti sei mesi prima all'ultimo AOU... SNK ha inoltre presentato le ultimissime aggiunte al proprio catalogo di "purikura". Questo genere di giochi, che scattano fotografie idiote al giocatore, ha rappresentato da solo una grossa parte dei guadagni raccolti da SNK l'anno scorso. Oggi, però, il mercato dei "purikura" sta subendo un drastico ridimensionamento, sicché SNK, peraltro già penalizzata dal tonfo della scheda Neo Geo 64, sarà costretta, per il 1999, a cercare strade nuove per sopravvivere. Come già detto, Capcom e SNK hanno già cominciato a sviluppare per Naomi, e questo spiega la carenza di titoli per questa edizione del JAMMA. Alcune novità su Naomi dovrebbero venire annunciate nel

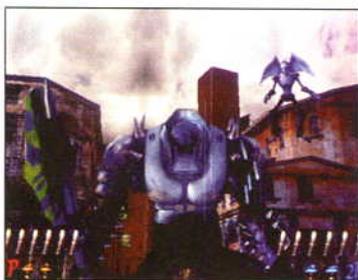
NAOMI: LE SPECIFICHE

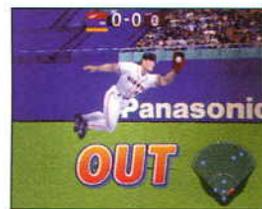
CPU: SH4 RISC CPU (200 Mhz 360 Mips / 1.4 GFLOPS)
Motore grafico: Power VR 2
Motore sonoro: Super Intelligent Sound Processor (32-bit RISC CPU) / 64 Channel ADPCM
Memoria principale: 32 MB (64 bit SD-RAM)
Memoria grafica: 16 MB
Colori: 16,77 milioni
Effetti: Bump Mapping, Fogging, Alpha-Blending, Mip-Mapping, Trilineare Filtering, Anti-aliasing, Environment mapping, effetti di riflessione
Entrata: JAMMA Standard (JVS)
Espandibilità: Può funzionare con unità CD-ROM

corso del prossimo AOU. Un'altra nuova scheda, la Aleck 64 (basata sul Nintendo 64), è stata presentata allo stand Visco. Tre i titoli su Aleck 64 che potevano essere provati presso questo stand: **St. Andrews Golf** di Seta, **Star Soldier Let's Smash**, **Eleven Beat World Tournament** di Hudson (una simulazione di calcio). Praticamente tutte cose già recensite o anteprimizzate su Mega Console nelle versioni per N64. E' stato inoltre annunciato Vivi Dolls, un rompicapo erotico in cui il giocatore deve rimuovere pezzo per pezzo il mosaico che ricopre immagini di fanciulle svestite... La scheda offre una RAM ampliata e impiega delle cartucce provviste di connessioni

simili a quelle del Nintendo 64. Per la Aleck 64 non si prevede un futuro molto roseo; per giunta, Nintendo non sembra voler partecipare alla promozione di giochi sviluppati su questa scheda (messa a punto da Seta)
A dispetto delle voci che lo davano presente, **Tekken 4**, ultimissimo capitolo della omonima fortunata serie di picchiaduro, ha disertato lo stand della casa produttrice, Namco. Oltre a deludere i numerosi appassionati di **Tekken**, questa compagnia ha lasciato a bocca asciutta anche quei visitatori che speravano di veder presentata qualche nuova tecnologia. Namco si è limitata a presentare un gioco di guida intitolato **Race On** e **Gunmen Wars** (opera dello stesso team che ha realizzato **Tokyo Wars**), un gioco di tiro al bersaglio in rete dove il volto dei giocatori viene sovrapposto alla testa del personaggio grazie a una telecamera installata sul cabinato. Namco ha inoltre presentato una sorpresa: **Fighting Layers**, un picchiaduro tridimensionale sviluppato da Arika. Arika aveva già sviluppato dei giochi per Capcom e l'accordo stipulato fra Namco e Arika dovrebbe riguardare solamente la distribuzione da parte della prima dei giochi sviluppati dalla seconda. **Fighting Layers** propone due personaggi tolti di peso dai giochi della serie **Street Fighter EX** e una varietà di scontri improbabili ambientati in scenari insoliti. Si potrà persino combattere nell'acqua contro un pescecane! Lo stand Taito ospitava **Chaos Heat**, un gioco sullo stile di **Dynamite Deka**, e **Ray Crisis**, la seconda parte di **Ray Storm**. Ambedue i giochi giravano su una nuova scheda denominata G-Net, che richiede l'utilizzo di cartucce simili nella forma a una PCMCIA. Taito aveva in esposizione anche **Operation Tiger**, un gioco di tiro al bersaglio presentato da uno stuolo di belle ragazze. Allo stand Taito era inoltre presente una versione molto buffa di **Densha de Go** che vedeva il giocatore condurre un treno in miniatura all'interno di un locomotore finto. Lo schermo di gioco originale è stato sostituito con una visuale dal treno in miniatura (sul treno è alloggiata una telecamera). Raizing aveva in esposizione lo splendido **Bloody Roar 2**, mentre Tecmo ha alzato il sipario su **Dead Or Alive ++**, basato su scheda Naomi.

Sega

House of the Dead 2

Lo scorso anno Sega ha ottenuto un buon successo commerciale con il primo **House of the Dead** sviluppato sulla Model 2. In tutto il mondo ne sono stati venduti più di 9000 esemplari, con grande soddisfazione degli operatori. Per lanciare la sua nuova scheda, Sega ha dovuto scegliere un titolo di successo e l'attuale interesse del pubblico nei confronti di zombie e affini l'ha spinta a optare per **House of the Dead**. Poiché il gioco non è altro che un insieme di sequenze precalcolate è molto difficile apprezzare la performance della scheda. Comunque, dal punto di vista grafico, **House of the Dead 2** è una meraviglia ed è molto più variopinto del suo predecessore. Il sistema di gioco è in sostanza lo stesso di prima. Il numero di scene chiave inciderà sulla direzione seguita dalla trama. Praticamente non ci sarà modo di intraprendere sempre lo stesso percorso. Il sistema di Intelligenza Artificiale è stato perfezionato e il livello di difficoltà aderisce perfettamente alle capacità del giocatore. Con **House of the Dead 2**, Sega si impone come leader di questo genere distanziando nettamente gli altri concorrenti (come Konami con il suo **Evil Night**). Questa volta i personaggi principali saranno James e Gary, la storia si svolgerà il 18 dicembre e il cattivone di turno sarà Goldman.

Blood Bullet

Immediatamente riconoscibile come un epigono da bar di **Bio Hazard**, **Blood Bullet**, seppur completo solo al 20%, sfoggiava una grafica favolosa. L'azione si svolge di notte in una città popolata da morti viventi. I personaggi principali dovranno sparare agli zombie e trovare degli oggetti per aprire porte che conducono ad altri stage. La mappa è costellata di oggetti "vitali" che una volta trovati permettono ai giocatori di riempire la barra della loro energia. **Blood Bullet** può essere giocato da due persone ma somiglia più a un RPG che a un vero gioco da sala. In ogni caso un orologio che scandisce il tempo alla rovescia è presente per rammentare ai giocatori che devono spicciarsi. I comandi della versione provata al JAMMA lasciavano un po' a desiderare: puntare il fucile nella direzione giusta era un po' difficile. Tuttavia Sega si merita il beneficio del dubbio, dato che la versione esposta era ancora un semplice abbozzo. Nel giro di due stage i giocatori dovevano sorbirsi delle fasi di caricamento che rovinavano non poco l'atmosfera sprigionata dal gioco... **Blood Bullet** presentava testi in lingua inglese e veniva indicato come un gioco appositamente studiato per il mercato americano. Una conversione per Dreamcast è molto probabile...

Dynamite Baseball 98

Sono passati già tre anni da quando il capostipite di questa serie di simulazioni sportive ha fatto la sua comparsa nelle sale giochi e bisogna dire che il prodotto migliora di anno in anno. **Dynamite Baseball 98** propone ogni anno le squadre giapponesi originali. Questa volta ogni personaggio ha per volto una fedele digitalizzazione del volto di un vero giocatore. Questa nuova edizione offre un'opzione per una partita a due e dei comandi analogici molto originali che permettono ai giocatori di dosare la potenza della loro battuta. Gli incontri hanno luogo in tre diversi stadi, tutti abbastanza famosi: il Tokyo Dome, il Nagoya Dome e il Kobe Green Stadium.

namco

Gunmen Wars

Gunmen Wars è un gioco di tiro al bersaglio sviluppato dall'équipe che ha realizzato **Tokyo Wars**. Come il suo predecessore, **Gunmen Wars** è un gioco multiplayer (possono prendervi parte fino a quattro persone) sullo stile di quelli reperibili su Internet, ma propone un sistema di gioco e un sistema di controllo completamente diversi. I giocatori usano una sola leva per sparare, muoversi e mirare ai nemici. L'obiettivo principale è annientare l'opposizione allo scopo di raccogliere il maggior numero di oggetti possibile. La squadra che raccoglie più diamanti vince. Questo gioco propone anche una novità davvero originale: la Nam Cam. All'inizio della partita una telecamera digitale situata sulla sommità del cabinato riprende e memorizza il volto del giocatore. Questa fotografia viene poi impressa su una specie di etichetta situata vicino al personaggio del giocatore. Quando si incontra un nemico è dunque possibile vedere il volto del giocatore (ammesso che quest'ultimo sia un essere umano e non il computer). Si combatte su tre scenari differenti: Waterfront Park (adatto ai principianti), Shopping Street (per giocatori di livello medio-alto) e Subway Station (per giocatori esperti). Come ogni anno, insomma, Namco è una delle poche compagnie che introducono qualche idea innovativa nel mercato dei coin-op.

Race On

Race On è un altro gioco per utenti "light" che utilizza la Nam Cam. Come in **Gunmen Wars**, i volti dei giocatori vengono appiccicati su etichette situate vicino alle loro vetture. **Race On** propone un sistema di gioco molto semplice e vede i giocatori urtare altre vetture per aprirsi la strada. Dopo essersi scontrati con le vetture degli altri giocatori o essere stati mandati fuori strada da questi ultimi, sarà possibile "tornare in sella" facilmente senza subire penalità di qualche genere. **Race On** è un gioco molto divertente ed è palesemente destinato a giocatori di bocca buona. E' possibile collegare fino a otto cabinati. Un gioco perfetto per le comitive, insomma.

Fighting Layers

Fighting Layers è stata la grande sorpresa dello stand Namco. Come per **Ehrgeiz** non si è verificata alcuna cooperazione fra Namco e Arika in fase di sviluppo, ma solo la stipulazione di un contratto per la distribuzione del gioco da parte della prima. **Fighting Layers** è un picchiaduro tridimensionale di tipo classico che propone un complesso sistema di gioco. Dotato di sei tasti, è destinato ai frequentatori più assidui ed esperti di questo genere. I personaggi, naturalmente, tirano pugni, calci ed eseguono prese di vario tipo, ma Arika ha anche introdotto delle novità che accomunano **Fighting Layers** ai vari **Street Fighter**. Il gioco propone, per cominciare, un sistema di mosse speciali e contromosse (con tanto di barre di misurazione) che dà luogo a combattimenti assai complessi. Ma ci sono anche altre novità originali come ad esempio l'opzione denominata "EDGE Combination" (diversi attacchi vengono combinati automaticamente in una sola massiccia offensiva) o quella denominata "Super Evolution", che permette ai giocatori di trasferirsi magicamente in un'altra parte dello stage in qualsiasi momento (salvo quando si sta effettuando un attacco). Arika ha inoltre inserito una barra "Barrage Blow" che permette ai giocatori di salvare dei punti in diverse categorie di combo (tre in tutto). Usando alcuni punti di queste barre i giocatori potranno per esempio effettuare una mossa denominata "Hard Reversal": il tempo si fermerà e così anche il nemico. Questa opzione permetterà al giocatore di recuperare alcuni secondi o eseguire un attacco mentre il nemico è immobilizzato. Come in **Street Fighter EX2**, è stato messo a punto un sistema di visualizzazione di messaggi. La grossa sorpresa sta nel fatto che **Fighting Layers** ospita due personaggi tolti di peso dai giochi della serie **Street Fighter EX**. I loro indumenti sono stati ridisegnati e i nomi cambiati. In tutto sono proposti otto stage e il giocatore può scegliere fra 12 personaggi. **Fighting Layers** è destinato agli appassionati di picchiaduro e propone un complesso sistema di gioco nella più pura tradizione dei vari **Street Fighter EX**. A quanto pare i rapporti fra Capcom e Arika non sono più tanto buoni come lo erano un tempo...

snk

King of Fighters 98

SNK colpisce ancora con questo quinto capitolo della saga di **King of Fighters**. Come nelle edizioni precedenti, sono disponibili sia l'opzione del Team Battle che quella del Team Edit. SNK ha poi aggiunto una specie di roulette per la fase di selezione del personaggio. Dopo aver vinto con una squadra, i giocatori dovranno scegliere qualche altro personaggio. Per finire il gioco sarà necessario raccogliere tutti i 38 personaggi proposti. Nelle modalità di gioco "CPU" e "VS", è stato incluso un sistema di assegnamento del vantaggio. A seconda della posizione in cui il vostro personaggio si trovava quando ha perso, questo sistema di assegnamento del vantaggio darà equilibrio ai combattimenti. Per quanto riguarda le modalità di gioco proposte, si potrà scegliere anche fra la «Advanced» e la «Extra». La prima si rifà al sistema di gioco di **King of Fighters 96** e consente l'utilizzo di una fuga di emergenza. Premendo simultaneamente i tasti A, B e C, il giocatore rilascerà la sua potenza. Questa modalità è per lo più destinata ai giocatori esperti. La modalità «Extra», invece, richiama il sistema di **KoF 94** e **KoF 95** ed è principalmente indicato ai principianti. In questa modalità la novità principale sta nella possibilità di "evitare gli attacchi". Anche i comandi saranno diversi; premendo simulta-

neamente i tasti A, B e C, i giocatori risparmieranno la loro potenza. Tuttavia il sistema di gioco di **KoF 98** resta molto simile a quello di **KoF 97**. SNK ha rinnovato i personaggi, i boss e le combinazioni. Oltre a un gioco più equilibrato, sembra che per SNK sia difficile perfezionare o modificare la struttura di gioco originaria senza deludere i fans della serie. La saga gode ancora di ampia popolarità presso le sale giochi giapponesi.

Samurai Spirits 2

Dopo il primo deludente **Samurai Spirits 64** uscito lo scorso anno, SNK torna in azione con una versione migliorata: **Samurai Spirits 2**. Sono stati aggiunti due nuovi personaggi per un totale di 13 elementi, ognuno dei quali presenta un lato buono e uno malvagio. Sono stati inseriti nuovi effetti e nuove mosse offensive. Inoltre il sistema di gioco è stato semplificato. Adesso è possibile mettere in funzione la «Angry Explosion» in qualsiasi momento. Mentre si subiscono dei

danni, la barra che misura la nostra collera si riempie. Quando questa raggiunge il livello massimo, il giocatore può dare sfogo alla propria collera con risultati devastanti. Tutte le combinazioni offensive sono state rinnovate. In **Samurai Spirits 2** i giocatori possono unire uno schema offensivo a un altro e vanificare le offensive altrui con più facilità. L'interfaccia visuale è stata alleggerita: le barre di energia sono scomparse. Dal punto di vista grafico, **Samurai Spirits 2** resta molto simile al suo predecessore. Come di consueto, SNK ha deciso di prendere attivamente parte allo sviluppo della veste grafica tridimensionale allo scopo di adattarsi ai recenti cambiamenti verificatisi nel mercato. Tuttavia la compagnia di Osaka fa tutto gradualmente e con molta cura. Potremmo dover attendere una terza o una quarta generazione per vedere un picchiaduro tridimensionale di valore.

taito

Chaos Heat

Chaos Heat è uno sparatutto tridimensionale abbastanza convenzionale in cui il giocatore deve uccidere i propri nemici e raccogliere dei lasciapassare allo scopo di superare uno stage. L'azione si svolge all'interno di un laboratorio suddiviso in sei stage. Sullo schermo

sono visualizzati diversi indicatori come ad esempio quello dell'energia vitale e quello che misura la potenza dell'arma usata. I giocatori dovranno attendere che questa barra si riempia per avere la possibilità di sparare. Questo impedirà ai giocatori di usare la propria arma da fuoco in continuazione, anzi li costringerà a sparare con maggior precisione e attenzione. Nel corso della partita i giocatori raccoglieranno dei power-up. Per quanto riguarda le armi sarà per esempio possibile acquisire un lanciarazzi, una pistola che spara proiettili al napalm, un missile-segugio, una bomba a gas e così via... Saranno poi disponibili altri oggetti come lo «Speed Pack», che raddoppia la velocità di sparo, e un «Cooling Pack» che permette di evitare il surriscaldamento della propria arma. Naturalmente è anche possibile raccogliere delle riserve di energia o dei giubbotti antiproiettile. In definitiva, **Chaos Heat** propone una veste grafica di tutto rispetto e una struttura di gioco abbastanza avvincente.

Ray Crisis

Dopo lo splendido **Ray Storm**, Taito ha finalmente presentato il terzo episodio della saga di **Ray Force**: **Ray Crisis**. Questa volta la storia è ambientata in una rete di computer. Il principale difetto di **Ray Storm** (se di difetto si può parlare) era il numero di stage proposti. **Ray Crisis** propone un sistema di mappe ad accesso casuale. In pratica i giocatori affronteranno percorsi sempre diversi. Sullo schermo verrà visualizzata una percentuale che informerà i giocatori dei progressi che hanno fatto. Alla fine di ogni stage il giocatore si troverà al cospetto di un boss da combattere. Come nei giochi precedenti, anche qui gli effetti prodotti dai missili-segugio e i fondali sono splendidi. **Ray Crisis** era situato in un angolino dello stand Taito e risultava completo solo al 50%. Ciononostante, è risultato il gioco più gettonato dello stand. La scheda G-Net, poi, ha consentito l'inserimento di una interessante novità: l'inserimento del nome. Dopo averne raccolto il nome, il computer terrà in memoria tutti i dati personali del giocatore: stage affrontati, livello raggiunto etc. Quando inserirà nuovamente il suo nome, il giocatore avrà la possibilità di scegliere se affrontare nuovamente il percorso precedente o ricevere un percorso a caso come al solito.

konami

Evil Night

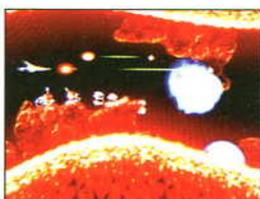
Come il suo rivale **House of the Dead**, **Evil Night** è uno sparatutto orrorifico che segue le orme di **Henry Explorer**. Come quest'ultimo titolo, **Evil Night** propone dei percorsi nascosti. Il gioco offre un totale di cinque stage e in certi livelli è possibile accedere anche a stage secondari, ammesso che il giocatore colpisca l'oggetto giusto. Il gioco propone inoltre tre diversi finali. I giocatori incontreranno 30 tipi diversi di personaggi. **Evil Night** è un gioco di tiro al bersaglio di tipo tradizionale con una veste grafica non eccezionale ma degna di rispetto. La particolarità principale di **Evil Night** sta nella possibilità di giocare in tre con delle rivoltelle e in due con dei fucili.

Gradius IV

Gradius IV è stato presentato in un angolino dello stand Konami. Questa nuova aggiunta alla celebre saga necessitava ancora di molto lavoro. A quanto pare la decisione di presentare questo titolo è stata presa all'ultimo minuto. Dopo il relativo fiasco del tridimensionale **Stellar Assault**, Konami è tornata ad operare in un genere più tradizionale. **Gradius IV** sarà uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una veste grafica di tipo classico.

raizing

Bloody Roar 2

La grande novità di **Bloody Roar** stava nella possibilità di trasformare i personaggi in animali. **Bloody Roar 2** proporrà lo stesso sistema di gioco con alcuni miglioramenti. La velocità del gioco è stata aumentata. I personaggi umani e i loro sosia animali saranno molto più diversificati nel modo di combattere. Gli animali sono più violenti e aggressivi di prima. Tenendo premuto il tasto del «morphing», il personaggio si tramuterà in una bestia, mentre la pressione dello stesso pulsante permetterà di accedere a diverse mosse speciali. La neutralizzazione delle mosse speciali può essere eseguita quando un personaggio è sotto una forma umana. In tutto sono disponibili nove personaggi. Tre sono quelli di sempre: Yugo (il lupo), Alice (il coniglio) e Long (la tigre). A questi sono stati aggiunti Uriko (una via di mezzo fra un essere umano e una bestia), Busuzima (un camaleonte), Bakuryu (una talpa), Jenny (un pipistrello), Marvel (un leopardo) e Stun (un insetto).

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

ACCESSORI PER TUTTI I GIUSTI!

REAL ARCADE GUN - VERSIONE SILVER

REAL ARCADE GUN - VERSIONE MIMETICA

GameBoy™ Link Cable Pocket 1.5 Metre Cable

GameBoy™ Link Cable Classic & Pocket 1.5 Metre Cable

GameBoy™ Link Cable Classic 1.5 Metre Cable

Playstation™ Extension Cable 2 Metre Cable

Playstation™ RGB Scart Cable 2 Metre Cable

Nintendo 64™ RGB Scart Cable 2 Metre Cable

Affidabili? Precisi? Indistruttibili? ...Joytech!

Più di 15 modelli a tua disposizione compresi i vibranti Dual Shock Colorati ti accompagneranno nelle tue partite, nelle tue avventure e nei tuoi combattimenti. Inoltre con i cavi Joytech puoi giocare con 2 Playstation (cavo link) e a notevole distanza dal televisore (cavo prolunga). Acquista subito un joypad Joytech e sarà davvero difficile batterti!

smau 1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

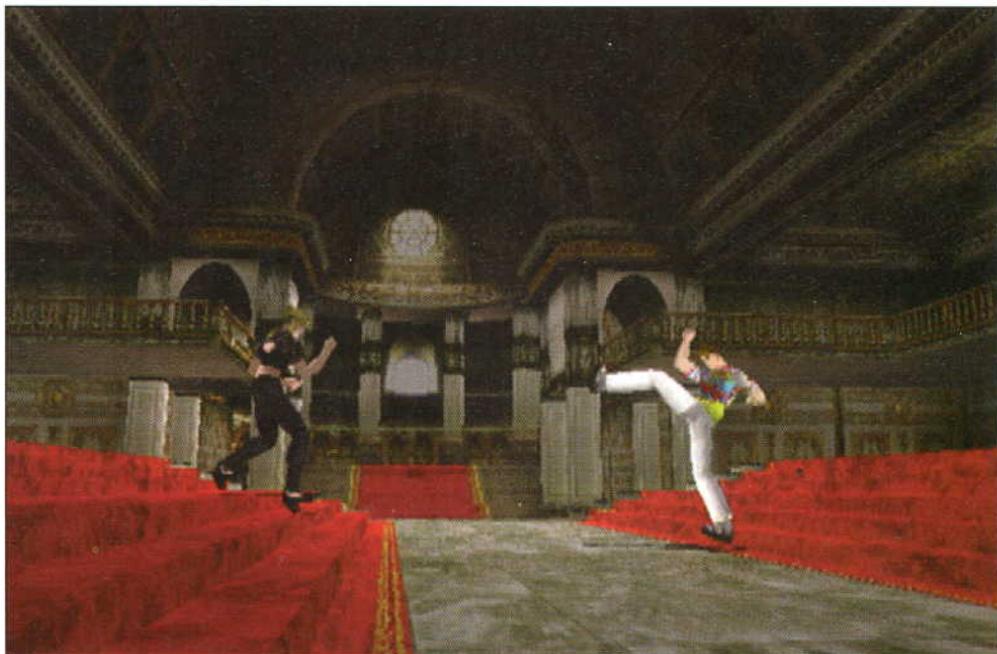
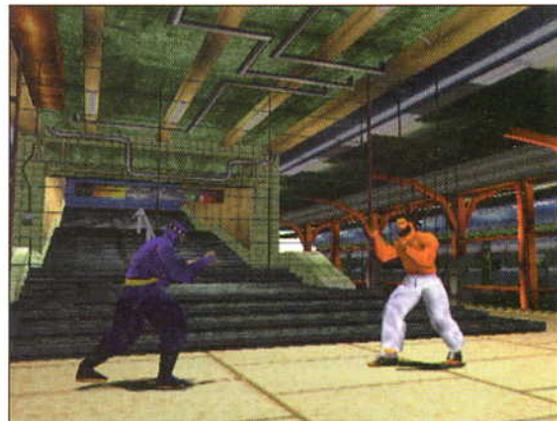
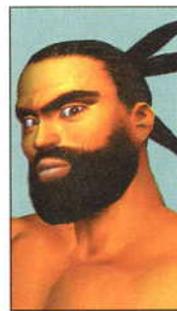
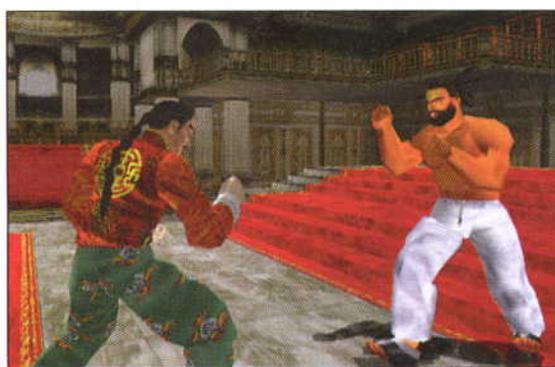
RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Virtua Fighter 3

Team Battle

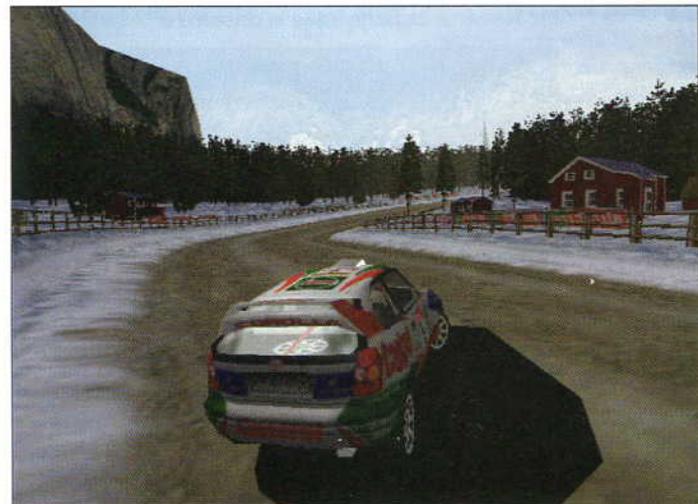
Con il Saturn, la politica delle conversioni di popolari coin-op attuata da Sega ha raggiunto ben presto dei limiti; infatti i giochi che in sala erano realizzati attraverso l'utilizzo delle più sofisticate schede grafiche (Model 3 su tutte) erano difficilmente riproponibili su una console a 32-bit ed era quindi impossibile aspettarsi delle conversioni perfette al 100%. Dopo un iniziale tentativo di sviluppare **Virtua Fighter 3** per Saturn mediante l'utilizzo di una speciale cartuccia (progetto denominato Dural), Sega ha abbandonato questa strada e si è decisa a realizzare questo popolarissimo picchiaduro su Dreamcast; visto poi che il primo episodio della serie era stato lanciato in versione casalinga in contemporanea con l'uscita del Saturn, è sicuro che **Virtua Fighter 3 TB** accompagnerà l'uscita della nuova e potentissima macchina Sega. La versione che abbiamo avuto modo di vedere al Tokyo Game Show era completa ormai all'80% ed erano già disponibili cinque diversi personaggi: Kage, Lion, Jacky, Jeffrey e Akira. Si tratta certamente della conversione più attesa dell'anno e, proprio per questo motivo, tutti gli sforzi di Sega sono diretti nel tentativo di realizzare una replica perfetta dell'originale, anche per mostrare al pubblico e agli addetti ai lavori le potenzialità del Dreamcast; la fluidità dei movimenti dei personaggi e il livello dei dettagli era quasi allo stesso livello del coin-op e l'unica pecca evidente a questo punto erano i caricamenti che si ripetevano al termine di ogni stage. La versione Dreamcast inoltre sembrava addirittura più colorata dell'originale, sia per la migliore qualità dello schermo utilizzato che per le notevoli capacità della console. Nella versione che abbiamo avuto modo di vedere al Tokyo Game Show non erano ancora state preparate le schermate dei menu e Sega non ha voluto rivelare se sono state inserite nuove modalità di gioco originali come, per esempio, la possibilità di giocare in rete; siamo però certi della presenza del Team Battle Mode, direttamente ispirata dalla modalità di gioco omonima che caratterizza buona parte dei beat'em up SNK in cui si scontrano "squadre" costituite da tre lottatori ciascuna. I fondali e i personaggi sono una fedele riproduzione dell'originale, ma bisogna sottolineare che alcuni personaggi hanno a disposizione nuove mosse create appositamente per questa versione. In concomitanza con l'uscita di **Virtua Fighter 3 TB** inoltre, Sega produrrà un "Arcade Stick" nel quale sarà possibile inserire un cartuccia utilizzabile

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	27 NOVEMBRE

per salvare i risultati ottenuti. Sega ha cercato (ed effettivamente è riuscita nel suo intento) di mantenere segrete tutte le novità che verranno inserite nella versione per Dreamcast di **Virtua Fighter 3 TB**, ma da quanto abbiamo visto è riuscita a dimostrare che, dal punto di vista tecnico, sono possibili conversioni dal Model 3 al Dreamcast.

Sega Rally 2

Sega Rally può essere certamente considerato uno dei migliori giochi di guida disponibili su Saturn, se non addirittura il migliore, e proprio per questo motivo Sega non poteva esimersi dal convertire il suo sequel sul Dreamcast. Teoricamente al Tokyo Game Show che si è appena concluso avremmo dovuto ammirare una versione giocabile di **Sega Rally 2**, ma purtroppo invece ci è solamente stato mostrato un video, tra l'altro non particolarmente impressionante dal punto di vista grafico. Gli sviluppatori infatti non erano soddisfatti dei risultati ottenuti e hanno quindi deciso di non permettere di provare il gioco, visto che le sensazioni di guida non sarebbero state quelle attese e che la grafica non era una perfetta replica dell'originale. A differenza di quanto è accaduto con **Virtua Fighter 3**, non siamo di fronte a una conversione diretta dal coin-op; gli sviluppatori di Sega infatti hanno preferito utilizzare come fonte diretta la versione per PC, sviluppata dalla stessa Sega in contemporanea con quella Dreamcast (una conversione tra le due macchine è molto semplice), "trasportando" quanto avevano realizzato direttamente sulla nuova console. Il risultato ottenuto non è stato però soddisfacente e Sega ha quindi deciso di non mostrare al pubblico una versione giocabile al Tokyo Game Show. Attualmente un team di sviluppatori sta alacremente lavorando a tempo pieno nel tentativo di eliminare i vari difetti presenti; se **Sega Rally 2** uscirà davvero in contemporanea con Dreamcast, sarà stata una vera impresa da parte di Sega. Dal punto di vista strutturale il gioco dovrebbe

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**CORSA**
USCITA	**27 NOVEMBRE**

essere molto simile alla versione PC; all'inizio dovrebbero essere disponibili un totale di sei differenti vetture ma se ne aggiungeranno altre in seguito sottoforma di bonus. Il parco macchine totale comprenderà: Subaru Impreza 155, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Stratos, Ford Escort WRC, Toyota Corolla WRC, Mitsubishi Lancer Evolution V, Toyota Celica GT 4, Peugeot 306 Maxi, Fiat 131 Abarth. Le macchine segrete potranno essere ottenute solamente primeggiando nelle varie modalità di gioco. Modalità di gioco che dovrebbero consistere in un Arcade Mode, riproduzione fedele dell'originale da sala, in un Time Attack e in un 10 Year Championship Mode. I giocatori (almeno quelli giapponesi) inoltre avranno modo di competere tra loro anche utilizzando il modem e, anche se Sega non ha ancora rivelato il numero di giocatori che potranno gareggiare contemporaneamente, è facile immaginare che sarà possibile partecipare a divertentissime sfide. I "piloti virtuali" avranno inoltre la possibilità di competere attraverso un totale di circa 40 stage, ognuno con caratteristiche variabili quali il fondo stradale, le condizioni climatiche, l'orario in cui si svolge la gara e altro ancora.

Preview Dreamcast

Vi ricordate di quando Mega Console ha pubblicato le primissime immagini di **Godzilla Generations**? E' difficile credere che sono passati appena due mesi da quando il ramo nipponico di Sega ha alzato il sipario sul suo primo titolo per il Dreamcast. Per la prima volta ci è stato possibile vedere l'hardware da 128-bit all'opera su un gioco autentico piuttosto che su qualche insulso demo. E dobbiamo dire che non sono mancati i momenti in cui le nostre mascelle sono precipitate al suolo. Quattro settimane dopo Yuji Naka ci ha mostrato **Sonic Adventure** e noi siamo stati costretti a ridimensionare il nostro entusiasmo nei confronti del gioco di Godzilla. Certo, ci sembrava ancora un gran bel gioco, ma non poteva reggere il confronto con quell'eden grafico che è **Sonic Adventure**. Ebbene, dimenticate il passato e riunitevi a noi nel presente. Dopo il Tokyo Game Show, Sega ha riacceso il nostro antico entusiasmo nei riguardi di questo *monster-game*. Date un po' un'occhiata alle schermate riprodotte su queste pagine e diteci se non è il caso di palpitare!

Ora che i ritocchi finali sono stati affidati ai migliori programmatori che risiedono nella Terra del Sol Levante, cominciamo ad avere un'idea più chiara di ciò che l'équipe della General Entertainment ha in mente di fare. Qualunque cosa stiano combinando laggiù, è evidente che **Godzilla Generations** butta sempre meglio!

Sega e General Entertainment sono convinte che il pubblico videoludico giapponese riconoscerà subito questo paesaggio urbano

Guardate quant'è grosso quell'affare!

DISTRUZIONE A VOLONTA'

Le ultime schermate pervenuteci mostrano un particolare inedito: un «Distruttometro» che misura il volume di distruzione urbana conseguito dal giocatore nel corso di una partita. E' logico presumere che l'obiettivo sia quello di raggiungere la quota del 100%, il che si traduce in una città rasa completamente al suolo. Per ottenere questo ragguardevole risultato si possono utilizzare appieno i vari poteri di Godzilla. Naturalmente, essendo un lucertolone mutante alto 30 piani, Godzilla possiede una forza smisurata e può produrre danni di gravissima entità semplicemente calpestando o sfondando degli edifici. Cose che per lui sono ordinaria amministrazione. Comunque il bestione della Toho può seminare distruzione anche per mezzo del proprio leggendario alito radioattivo.

GODZILLA E I SUOI FRATELLI

Le ultime schermate inviateci dalla Sega mostrano che in **Godzilla Generations** c'è più di un mostro col quale terrorizzare il Giappone. In questa preview potete ammirare il Godzilla vecchia maniera e quello "riveduto e corretto" per il recente kolossal hollywoodiano di Roland Emmerich, nonché la sua versione robotica, Mecha-Godzilla. Oltri a questi tre, la versione definitiva del gioco dovrebbe offrire altri esponenti della genìa godzilliana che ha animato i 22 lungometraggi prodotti da Toho tra il 1954 e il 1995. Tuttavia la loro identità è ancora avvolta nel mistero.

A CIASCUNO IL SUO GODZILLA

Questo gioco non si chiama **Godzilla Generations** per niente. Vi permette infatti di assumere il controllo di svariate incarnazioni del lucertolone radioattivo, compresa quella apparsa nel recente filmone americano interpretato da Matthew Broderick. Le capacità insite in ciascuno di

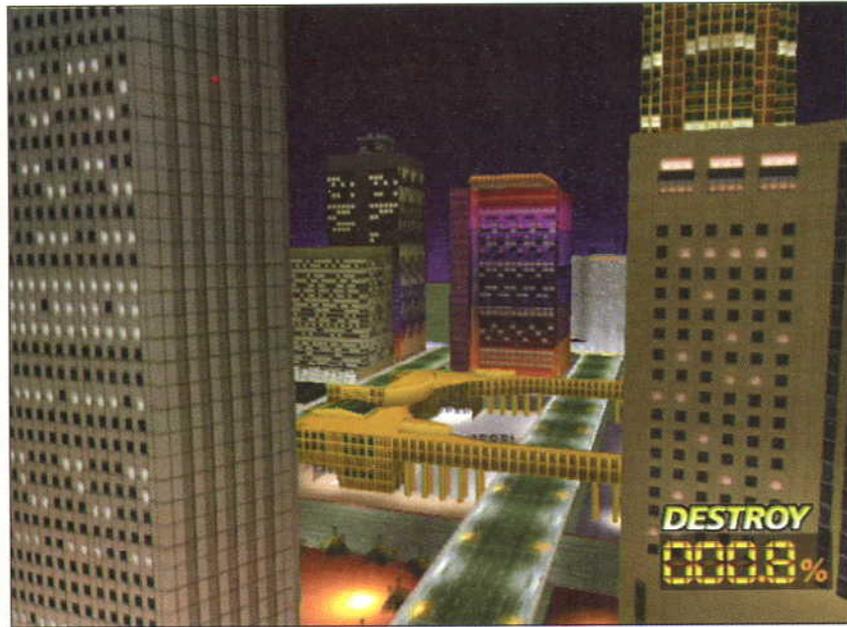
La Torre di Tokyo è solo uno dei tanti monumenti nipponici di fama mondiale riprodotti nel gioco!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
USCITA	27 NOVEMBRE

Okay, le automobili non sono così dettagliate come gli altri elementi del gioco, ma che diamine, non si può avere proprio tutto!

Benché non utilizzi neanche lontanamente tutto il potenziale del Dreamcast, Godzilla Generations butta davvero molto bene!

Con gli occhi può incendiareee... un'astronave che vaaaa...!!! Ops, scusate, ma quei laser che scaturiscono dagli occhi di Mecha-Godzilla ci ricordano molto quelli di Mazinga-Z...

questi mostri non ci sono state ancora svelate, ma è alquanto ovvio che calarsi nei panni del Godzilla americanizzato e mettersi ai comandi di Mecha-Godzilla saranno due esperienze interattive molto diverse.

SIM CITY

Parte del grande fascino esercitato da **Godzilla Generations** (almeno per i giapponesi) sta nel fatto che i giocatori possono assumere il controllo del loro mostro preferito e mettere a soqquadro delle metropoli che esistono anche nella realtà. I tipi della General Entertainment si sono assunti l'ingrato compito di riprodurre degli ambienti urbani reali fin nei minimi particolari. Le immagini qui riprodotte mostrano la loro interpretazione della città giapponese di Shinjuku. Avendo vissuto sempre in Italia, noi di Mega Console non siamo in grado di stabilire quanto simili alle loro controparti reali siano queste città virtuali, ma distruggerle ci piacerà un sacco lo stesso!

GODZILLA CONTRO TUTTI

Non potete aspettarvi che Godzilla scorrazzi per le città del Giappone senza che nessuno faccia una piega. Nel gioco, infatti, il lucertolone subisce la rappresaglia della G-Force, la guarnigione preposta alla difesa del Giappone. Nel gioco appaiono ordigni militari di ogni genere, tutti puntati contro il fondoschiena del povero lucertolone.
Ma qual è esattamente il ruolo sostenuto dai nemici di Godzilla in questo gioco? Da quanto abbiamo capito finora, **Godzilla Generations** è una specie di versione tridimensionale del mitico **Rampage**. Ci sarà data l'occasione di vedere mostri

Mecha-Godzilla semina morte e distruzione per le strade di una non meglio identificata metropoli. Che si tratti di Tokyo?

come Mothra far capolino in **GG**? O si potrà solamente controllarli al posto dello stesso Godzilla?

Carina questa casa. Non vediamo l'ora di raderla al suolo!

Morte, caos e distruzione su vasta scala sono gli elementi predominanti di Godzilla Generations. Ma lo spessore strategico dove sta, se ce l'hanno messo?

THAT'S (GENERAL) ENTERTAINMENT

Godzilla Generations è stato realizzato da un team che i lettori più fedeli di Mega Console dovrebbero conoscere molto bene. Benché facciano parte di una compagnia nata da poco tempo, questi programmatori hanno lo zampino in tutto ciò che riguarda lo sviluppo del Dreamcast, avendo programmato, tra le altre cose, il **Godzilla** per VMS. Fra l'altro, General Entertainment ha in cantiere anche il gioco di guida **Pen Pen Triathlon**, che verrà lanciato in Giappone il 27 novembre assieme al Dreamcast. E' prevista un'interazione di qualche genere fra il Godzilla per Dreamcast e quello per VMS. Inserite la vostra copia del Godzilla per VMS durante la partita e, promette General Entertainment, noterete una certa differenza...

LA GIUNGLA URBANA

E' evidente che General Entertainment ha prestato un'attenzione particolare al look dei vari Godzilla e delle città che essi distruggono, ma ciò che rende questa esperienza videoludica molto più interessante di quanto sarebbe altrimenti è la quantità di dettagli profusa nelle ambientazioni. L'azienda nipponica è propensa ad aggiungere un gran numero di oggetti mobili che possano essere calpestati da Godzilla. Le automobili, gli autotreni e i pulmini sembrano delle scatolette dall'aspetto spartano quando vengono accostate ai mostruosi protagonisti del gioco, ma questo non dovrebbe rendere il gioco meno divertente: questi veicoli esistono solo per essere distrutti da Godzilla. Comunque, se Godzilla e compagni non bastano a soddisfare il vostro senso estetico, potrete rifarvi gli occhi sull'imponente armamentario militare impiegato contro il lucertolone.

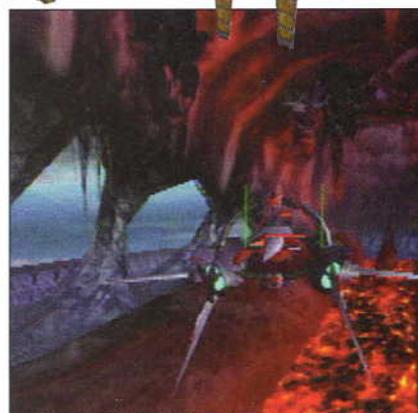
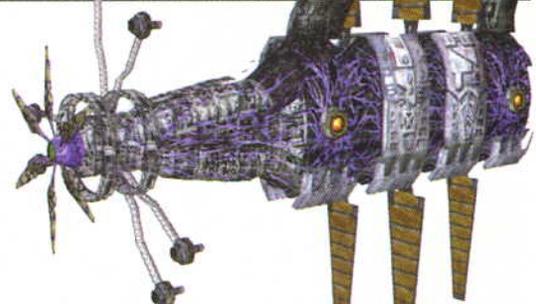
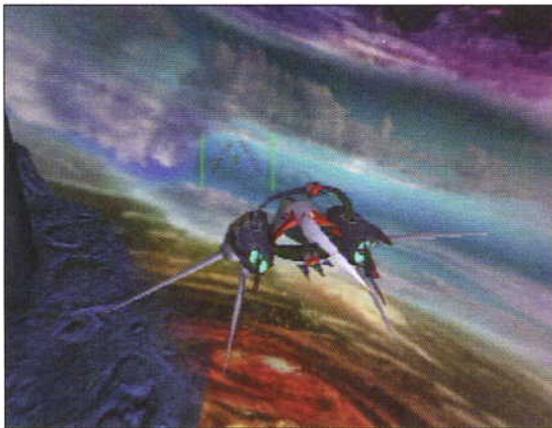
GLI X-FILES DI GODZILLA

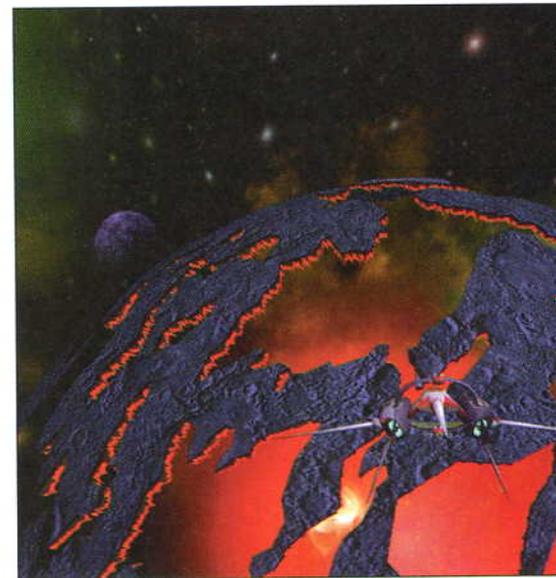
Molti sono ancora gli interrogativi riguardanti **Godzilla Generations** e le sue possibilità di essere all'altezza di un campionario che comprende **Sega Rally 2**, **Sonic Adventure** e **Virtua Fighter 3**. Le risposte ad alcuni di questi interrogativi le troverete nel nostro speciale sull'ultima edizione del Game Show, svoltasi l'8 ottobre scorso a Tokyo, oltre che sul resoconto della nuova conferenza stampa indetta dalla stessa Sega pochi giorni prima.
Ad ogni modo questo gioco butta attualmente molto bene e nonostante appartenga alla prima generazione dei giochi Dreamcast, dovrebbe strappare grandi applausi. Dopo tutto, il personale della General Entertainment comprende alcune delle persone che hanno lavorato a titoli come **NiGHTS**, **Sega Rally** e **Panzer Dragoon**... un bel marchio di qualità, se mai ce ne fosse bisogno.

Un bel primo piano della zona pubica di Mecha-Godzilla (a destra). Solo su Dreamcast!

Geist Force

Geist Force è il primo titolo americano a uscire su Dreamcast. Presentato in un filmato su videocassetta all'ultimo Tokyo Game Show, **Geist Force** è uno sparatutto molto cinematografico. Gli sviluppatori hanno suddiviso la programmazione del gioco su quattro aree. Secondo gli addetti ai lavori, **Geist Force** è un gioco è un «non-cut PASM». L'acronimo sta per «Play», «Action», «Story» e «Music», mentre il termine «non-cut» sta a significare che il gioco non è interrotto da qualche noiosa fase di caricamento, cosa che avvicina **Geist Force** a **Einhander** di Square. Un'altra interessante invenzione messa a punto per questo gioco è il sistema di riprese dinamico. Le angolazioni proposte saranno sempre diverse per tutta la durata della partita e verranno cambiate molto spesso allo scopo di creare un gioco dal ritmo febbrile. Nel gioco ci saranno anche molte zoomate. Gli sparatutto non sono destinati ad essere giocati una sola volta e il problema più ostico che gli sviluppatori si trovano ad affrontare è quello di rendere il gioco interessante anche dopo numerose partite. Per risolvere questo problema gli autori di **Geist Force** hanno deciso di imbastire un intreccio provvisto di più finali. **Geist Force** proporrà due tipi di combattimento: una modalità a scorrimento tradizionale e delle fasi precalcolate simili a quelle di **StarFox 64** (i giocatori seguiranno un percorso e spareranno ai nemici che fanno parte dell'ambientazione). Quanto agli armamenti, pare che **Geist Force** impieghi un sistema alla **Ray Storm**: una combinazione di raggi laser e ordigni sensibili al calore del bersaglio. L'azione si svolge sul pianeta Su Sania nell'anno 3067. Dopo dieci anni di guerre è tornata finalmente la pace. Questo orribile conflitto era cominciato dopo la scoperta di un armamento rivoluzionario fra le rovine di un'antica civiltà. Alcuni ricercatori cominciarono a studiare questi strumenti di morte. Tuttavia i superstiziosi abitanti del pianeta temevano il verificarsi di un cataclisma qualora gli scienziati avesso continuato a condurre i loro studi

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	10 DICEMBRE

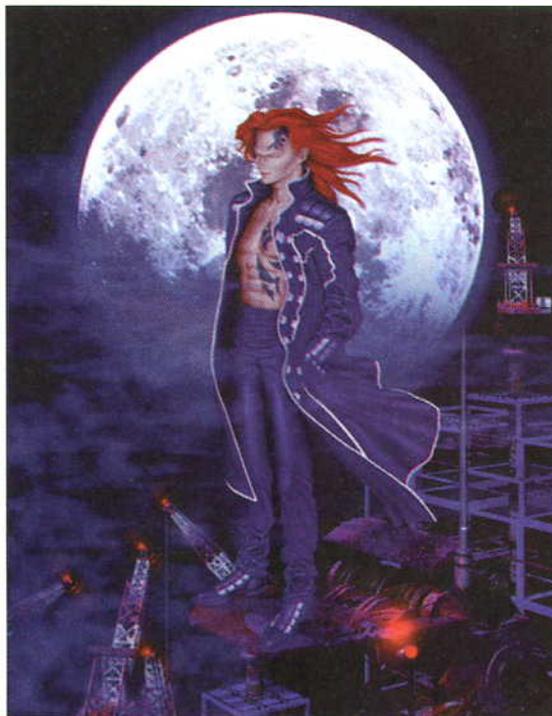
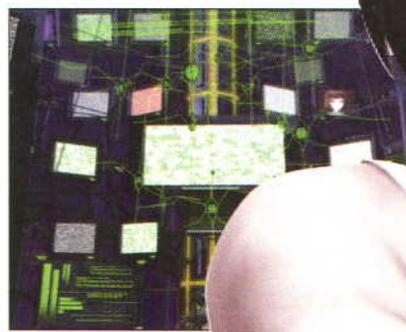
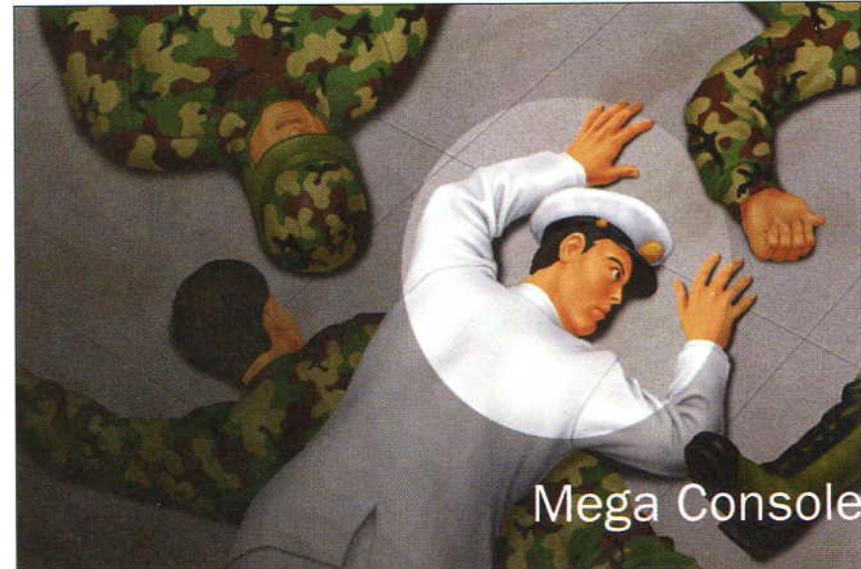
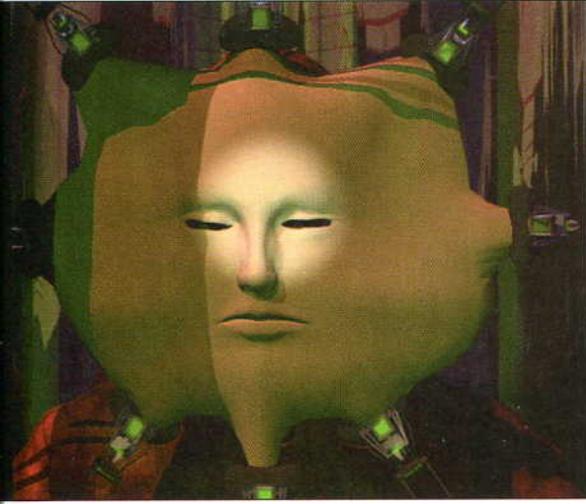
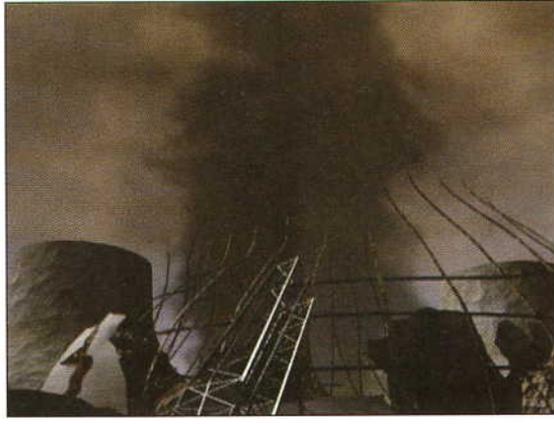
fra le rovine. La popolazione del pianeta si divise in due gruppi: la gente che voleva usare le armi e i superstiziosi. Questo disaccordo sfociò in una guerra civile decennale. A riportare la pace fu la Federazione Terrestre. Ora, però, questa pace è minacciata dall'arrivo di una perfida regina sul pianeta. L'armata di Geist deve essere usata allo scopo di togliere di mezzo questi alieni.

Evolution

Evolution, il primo RPG per Dreamcast, è stato realizzato da Sting, una piccola compagnia specializzata proprio in questo genere di giochi. I tizi di Sting non sono dei novellini; per conto di Square, avevano già sviluppato **Treasure Hunter G**, un RPG per Super Famicom, mentre risale ad appena un anno fa il loro **Baroque** per Saturn. Quest'ultimo titolo proponeva un intreccio molto complesso e un valido sistema di gioco, ma le sue ambientazioni erano molto tetre e i fondali poco curati. Questa volta, grazie al Dreamcast, Sting ha potuto operare senza alcuna limitazione, e il risultato è un gioco che ha poligoni da vendere e dei fondali davvero incantevoli. Come già in **Zelda**, anche in Evolution il sistema di riprese è molto efficace e dinamico, per cui in qualsiasi fase della partita il gioco propone la visuale migliore. Il personaggio principale, un ragazzo di 16 anni che risponde al nome di Mag Launcher, affronta quest'avventura in compagnia di due eroiche fanciulle che si chiamano rispettivamente Linear Cannon e Pepper Box. Della partita è anche Gre Nade, un personaggio destinato a fare da assistente al protagonista. Questo RPG non è ambientato in un'atmosfera da heroic fantasy ma negli anni Trenta (la stessa epoca in cui si muove Indiana Jones). I personaggi sono fatti di poligoni e, come nella maggior parte degli RPG di origine giapponese prodotti fino ad oggi, possiedono dei lineamenti da cartone animato. La trama vede Mag Launcher esplorare delle rovine misteriose e scoprire le tracce di una civiltà preistorica, nonché uno strano apparecchio, il CyFrame... Le battaglie si svolgono in tempo reale nel corso della partita. Le rovine sono piene di trappole e come se ciò non bastasse sono presidiate da esseri mostruosi. Gli attacchi giungono da ogni lato. Per sconfiggere l'opposizione, i giocatori devono girare intorno ai nemici e cercare di trovare il loro punto debole. **Evolution** propone una struttura di gioco

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/STING
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	23 DICEMBRE

molto semplice ed è palesemente indirizzato a un'utenza di giovanissima età. La creazione delle mappe dei dungeon avviene in maniera casuale: in parole povere, la struttura delle celle sotterranee cambia ogni volta che il giocatore vi mette piede. Nel corso di una partita, il personaggio principale può guidare dei mezzi di trasporto, come ad esempio un carro armato. Inserire questa opzione nelle macchine a 32-bit è sempre stata un'impresa molto ardua (e infatti si verificano sempre dei rallentamenti), ma sembra che sul Dreamcast tale operazione risulti molto più facile grazie al numero di poligoni offerto. La grafica è molto accattivante e dettagliata e la trama, come in tutti i precedenti RPG realizzati da Sting, è assai complessa. Questa volta, insomma, pare proprio che Sega non si sia scordata di dare alla sua macchina di punta un RPG come accadde purtroppo col Saturn nel 1994!

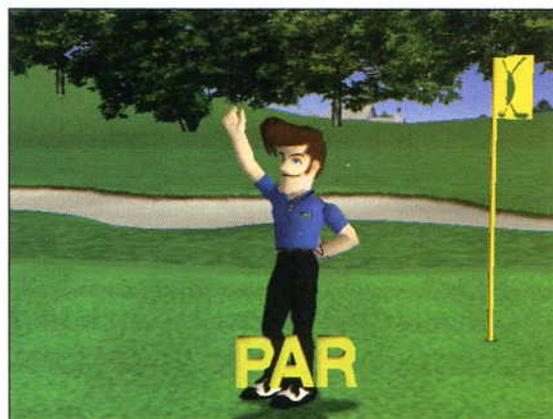
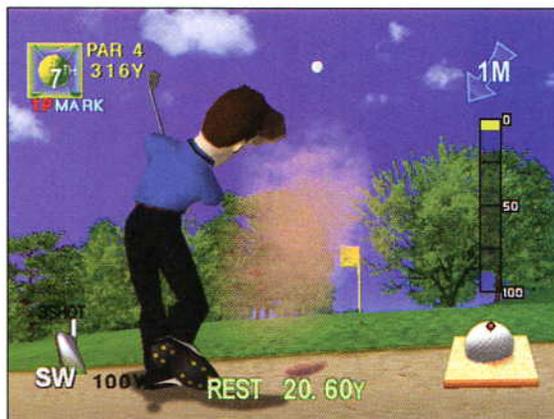
Ogni volta che viene prodotta una nuova console, qualche piccolo e relativamente sconosciuto team di sviluppatori cerca di sfruttare questa opportunità per lanciare immediatamente un suo prodotto nella speranza che la quasi totale mancanza di concorrenza possa garantirle buoni risultati nel settore delle vendite. **July** appartiene proprio a questa categoria visto che il marchio Sega, sempre e comunque presente, è accompagnato in questo caso da quello decisamente meno noto dei Forty Five. **July** strutturalmente non è un classico gioco d'azione con grafica tridimensionale, ma può essere descritto come una sorta di film interattivo in cui il 3D è stato sostituito da scene in due dimensioni unite a intermezzi in computer gaphics veramente impressionanti; a seconda delle scelte del giocatore (direzione, risposte ad alcune domande e altro ancora) **July** offrirà diversi scenari che possono condurre a vari finali. In questo genere di giochi una parte fondamentale è ricoperta dall'ambientazione e dalla trama: il gioco è ambientato nel Luglio del 1999, subito dopo una catastrofe (non sappiamo se ambientale o di altro genere) e vi possiamo dire l'amore e la vendetta ricopriranno un ruolo fondamentale nel corso del gioco. Da segnalare infine la presenza di due personaggi, un ragazzo e una ragazza, entrambi selezionabili sin dall'inizio del gioco. Malgrado un basso livello di interattività, **July** offre spunti interessanti soprattutto grazie all'eccezionale qualità grafica; il lancio di July in questo momento, cioè in contemporanea con l'uscita della console, è poi facilmente spiegabile. Sega infatti intende dimostrare le potenzialità del Gigabytes Disk Rom del Dreamcast e allo stesso tempo attirare tutti quei possibili acquirenti che apprezzano i giochi semplici e caratterizzati da una realizzazione tecnica impressionante.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/FORTY FIVE
GENERE	AVVENTURA
USCITA	27 NOVEMBRE

INSTINCT ANIMAL

Catturati dallo schermo PC

Let's Make a Professional Soccer Club!

Let's Make a Professional Soccer Club! è una simulazione di calcio già sviluppata unitamente da Sega e Enix su Saturn. Due versioni del gioco erano stati già realizzate lo scorso anno e questa versione per Dreamcast è di fatto la terza edizione. A detta dei responsabili, la seconda edizione era una versione perfezionata della prima. La terza edizione, grazie alle superiori capacità del Dreamcast, sarebbe in assoluto il miglior capitolo della serie. Questa volta, infatti, gli sviluppatori hanno potuto materializzare tutto quello che prima non era rimasto che un sogno. A causa della scarsezza di memoria disponibile, per esempio, il numero di calciatori che potevano essere visualizzati era limitato. Adesso non ci sono più limitazioni per quanto riguarda il numero di giocatori. Questa novità avrà un peso non solo sulla spettacolarità del gioco ma anche sulle strategie adottate dal giocatore. Anche la parte puramente simulativa è stata perfezionata e il numero dei parametri è aumentato a dismisura. Di fatto, con questa versione per Dreamcast gli sviluppatori hanno potuto dare corpo a tutte le idee che coltivavano nella loro testa.

Cho Hamaru Golf

Cho Hamaru Golf è decisamente ispirato a **Minna no Golf** (gioco meglio conosciuto in Europa e negli Stati Uniti con il titolo **Everybody's Golf**), un prodotto di gran successo realizzato lo scorso anno da SCEI per Playstation. Sorprendentemente infatti questa simulazione golfistica ha venduto oltre 1 milione di pezzi solamente in Giappone (più di **Tekken 3**...), anche perché giochi di golf semplici e facili da utilizzare erano assenti dal line-up di prodotti per la console Sony. Sega quindi non poteva non sfruttare questa scoperta (ovvero che un titolo semplice ispirato al golf potesse ottenere tanto successo) e produrre, in concomitanza con l'uscita della sua nuova console, un titolo di golf che può essere facilmente padroneggiato anche dai giocatori alle prime armi. In **Cho Amaru Golf** quindi potrete prendere il controllo di personaggi caratterizzati graficamente dal tipico tratto dei manga che si affrontano su coloratissimi percorsi. A livello strutturale non ci sono da segnalare particolari innovazioni, fatta eccezione per il sistema di salvataggio tramite il VMS; invece di salvare i dati del proprio golfista infatti, il giocatore ha la possibilità si memorizzare le mazze a sua disposizione... avete capito bene, proprio le mazze! Questo perché all'inizio del gioco si hanno a disposizione un numero limitato di legni e ferri e, solamente vincendo i vari incontri, se ne possono ottenere di nuovi. Altra caratteristica interessante è la possibilità, collegando due VMS, di scambiare le proprie mazze con quelle di un amico, per cercare di costruirsi la "sacca" ideale; è infatti importante avere a propria disposizione un numero di ferri e di legni equilibrato, visto che bisogna aver la possibilità di eseguire sia colpi precisi che potenti. I modi per ottenere nuove mazze sono quindi due in totale e, visto che con un maggior numero di mazze è più facile vincere, la ricerca di amici con cui fare scambio ricopre un ruolo importantissimo, così come è fondamentale cercare di vincere le prime sfide, decisamente abbordabili. In definitiva quindi, anche se graficamente non raggiungiamo livelli particolarmente esaltanti (il gioco non si discosta più di tanto dal "rivale" per Playstation, già citato all'inizio dell'anteprima) **Cho Amaru Golf** offre una realizzazione comunque interessante unita a un'interfaccia decisamente user-friendly...

SCHEDA

MEGA chat

Blue Stinger

Climax Vuota il Sacco

Non avrà lo stesso glorioso passato di un Sega Rally 2 o un Virtua Fighter 3, ma Blue Stinger ha colpito tutti per il suo scenario fantascientifico iper-realistico. Si tratta d'altronde del primo sparatutto 3D ufficialmente realizzato per Dreamcast ed è stata proprio Sega a pretenderne i diritti a tutti i costi. Se l'ha fatto qualche motivo ci sarà! Ce lo spiega Shinya Nishigaki, capo del progetto Blue Stinger in persona, intervistato dal nostro megainviato Nicolas Di Costanzo...

Mega Console: Quali rapporti ci sono fra Climax e Climax Graphics?
Sninya Nishigaki: Climax Graphics è una sussidiaria di Climax.

MC: Ci sono stati dei trasferimenti da uno staff all'altro?
SN: Attualmente siamo indipendenti, ma in futuro potremmo inviare loro alcuni elementi del nostro Movie Staff e loro potrebbero inviarci alcuni programmatori. Questo rimpasto ci permetterebbe di migliorare le nostre capacità.

MC: A quali giochi ha già lavorato questa équipe?
SN: Il Progettista Capo Esecutivo in Computer Graphics ha lavorato per Sega ai filmati in computer graphics. Ha lavorato a **Clockwork Knight** e al filmato in computer graphics di **Dark Savior**, per esempio. Inoltre ha lavorato agli sprite di alcuni titoli per Megadrive.

MC: Quali giochi hai realizzato in passato?
SN: Ho lavorato a **Dark Savior** come Produttore e Direttore. In quest'ultima veste ho lavorato anche a **Lady Stalker** per Super Famicom. All'estero questo titolo non è uscito. Sono stato anche responsabile delle ambientazioni e della trama di **Landstalker** per Megadrive.

MC: Di quanti elementi è composta l'équipe?
SN: In Giappone ci sono 18 persone. Negli Stati Uniti hanno lavorato a **Blue Stinger** una decina di persone. La parte più grossa della nostra équipe è composta da progettisti che lavorano nei campi della grafica, del modelling, delle texture e dell'animazione. Naturalmente abbiamo anche qualche programmatore, un disegnatore di mappe e dei progettisti. Quanto ai colleghi dislocati negli Stati Uniti, hanno preso parte solamente alla fase di pre-produzione. Ci siamo anche avvalsi di un supervisore alle riprese, dato che questa volta si trattava di un gioco in 3D. Volevamo anche sfruttare l'esperienza di un vero montatore cinematografico per programmare il sistema di riprese, perciò abbiamo ingaggiato un esperto di riprese cinematografiche, Pit Bon Sholey. Per l'ideazione delle creature ci siamo rivolti invece a Robert Shot, premio Oscar per il film Beetlejuice - Spiritello Porcello. Robert ha realizzato per noi dei modelli in 2D e in 3D.

MC: Che origini hanno i rapporti stretti tra Climax Graphics e Sega?
SN: Per **Blue Stinger** si è formata una sorta di alleanza occulta fra noi e Sega. Dato che lavoravamo a un nuovo tipo di hardware, Sega ha messo a nostra disposizione la sua équipe tecnica, le sue biblioteche di software e così via. Ci ha fornito un supporto tecnico via Internet, per posta elettronica, per telefono... e inoltre ci ha fatto visita molte volte.

MC: Perché Sega e non Sony o Nintendo?
SN: Lavoro per Climax sin dai tempi del Megadrive: abbiamo sempre avuto un ottimo rapporto con Sega.

MC: Avete qualche altro gioco in cantiere?
SN: No. In tutto disponiamo di appena 18 elementi. Non bastano per lavorare a un altro gioco.

MC: Quando avete cominciato a sviluppare Blue Stinger?
SN: Abbiamo dato inizio alla fase di pre-produzione nel 1996, subito dopo aver finito Dark Savior. Abbiamo scelto la piattaforma nell'ottobre del 1997. Abbiamo cominciato a lavorare sul Dreamcast nel dicembre dello stesso anno.

MC: Ma due anni fa non c'era nessun Dreamcast. A quale piattaforma stavate pensando all'epoca?
SN: Pensavamo a macchine come la Playstation e il Saturn, o a qualsiasi macchina che ci avrebbe permesso di fare ciò che volevamo.

LE ORIGINI DEL GIOCO

MC: Qual è secondo te il pregio principale di Blue Stinger?
SN: Da un punto di vista puramente tecnico, il fatto che abbiamo sfruttato appieno le potenzialità del

motore grafico del Dreamcast. Abbiamo anche voluto vedere quanto potevamo spremere il Dreamcast nel campo dei poligoni in tempo reale. Per quanto riguarda il contenuto, volevamo che i giocatori si trovassero al cospetto di un film hollywoodiano con cui poter interagire. I giocatori potranno diventare i protagonisti di un film d'azione.

MC: Blue Stinger è un puro gioco d'azione?
SN: No, è un action-adventure.

MC: A che cosa risale l'idea di realizzare un gioco come Blue Stinger?
SN: Personalmente mi piacciono i film in 8mm. A 12 anni ho cominciato a giocare con una cinepresa in 8mm. Naturalmente sono un appassionato di cinema. In Giappone è assolutamente impossibile fare un film di tipo hollywoodiano. Costa troppo, anche se esisterebbero delle strutture per realizzarli... Ma con i computer è ormai possibile fare di tutto. I computer mi hanno permesso di affrontare tutte le fasi di cui è composta la realizzazione di un film.

MC: Quali sono state le sue fonti d'ispirazione principali?
SN: Per quanto riguarda l'elemento cinematografico, mi sono rifatto ai lavori di Akira Kurosawa e Steven Spielberg, ma anche a quelli di registi della Nuova Generazione di Hollywood come John Carpenter e Joe Dante. Inoltre ho studiato il lavoro di alcuni esperti di effetti speciali. Per quanto riguarda invece l'elemento ludico, mi sono ispirato al **Dragon Quest** per PC. Credo di essere entrato nell'industria dei videogames per aver giocato a **Dragon Quest**. Penso che le parti più appassionanti di **Blue Stinger** siano state ispirate da questo titolo.

MC: Non sembra un gioco per bambini. Avete preso di mira un'utenza più matura? Qual è il vero target del gioco, nei vostri intenti?
SN: **Blue Stinger** è un gioco per tutti. Si rivolge in particolar modo alle persone che sono solite noleggiare film hollywoodiani durante il week-end. Gente che non ha una grande esperienza in fatto di videogiochi e frequenta abitualmente le sale cinematografiche. Dato che il nostro target comprende studenti e adulti, abbiamo voluto realizzare un gioco di taglio cinematografico con un'interfaccia di facile uso.

MC: Il gioco è stato realizzato per il mercato statunitense?
SN: No, per niente. I film e gli effetti speciali prodotti a Hollywood hanno una forte impatto anche in Giappone. Non è un gioco basato sui personaggi. **Blue Stinger** appartiene a un genere che prima in Giappone non esisteva. Voglio vederlo come il portabandiera di un genere nuovo per il nostro paese.

MC: D2 è la nemesi di Blue Stinger?
SN: A ben vedere, no. Come **Blue Stinger**, **D2** è un tipo di gioco del tutto nuovo. Ho giocato a **D the Dinner Table**. Penso che sarebbe bello vedere in circolazione molti giochi simili. Preferisco considerare **D2** come un "compagno".

ASPETTI TECNICI

MC: Come sono stati impiegati gli effetti di illuminazione?
SN: In sostanza usiamo due sorgenti di luce. La prima è Nefilim (la ragazza volante), che è una sorgente di luce mobile. Poi ci sono gli effetti prodotti dalle armi. Inoltre ci sono le luci all'interno della mappa stessa. Ma l'illuminazione in tempo reale riguarda Nefilim e le armi.
(*Nota: Nefilim è un personaggio della Bibbia*)

MC: Quanti poligoni sono stati usati per creare i personaggi di Blue Stinger?
SN: Abbiamo usato fra i 2000 e i 3000 poligoni per personaggio. Dipende dal personaggio.

MC: Usate personaggi diversi a seconda della distanza dalla telecamera?
SN: No, usiamo solamente un singolo personaggio.

MC: Qual è la velocità di aggiornamento dello schermo?
SN: Abbiamo usato 30 frame al secondo. Potevamo usare 60 fps, ma poiché volevamo visualizzare molte creature, abbiamo preferito i 30 frame.

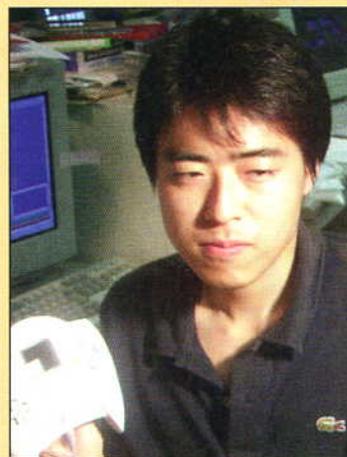
MC: Che scheda avete usato per lo sviluppo?
SN: Attualmente usiamo la Set 5.

MC: A che punto è la lavorazione del gioco?
SN: Vogliamo finire **Blue Stinger** molto presto... La distribuzione del gioco avverrà fra brevissimo tempo. Non lo rilasceremo in concomitanza con il lancio della console. Lo faremo uscire più avanti, a dicembre.

IL DREAMCAST

MC: Qual è il punto di forza del Dreamcast, secondo te?
SN: Il numero di poligoni che può visualizzare è importante. Poi ci sono gli effetti di luce... Fra l'altro sviluppare giochi sul Dreamcast è molto facile, possiamo contare su validi aiuti e ottime biblioteche di software. Il Dreamcast, poi, ha un ottimo sonoro.

Nome: Ayumu Kojima
Professione: Direttore
Giochi precedenti: Nessuno, **Blue Stinger** è il suo primo gioco. Kojima-san ha scritto un articolo su **Dark Savior** per Sega Saturn Magazine. E' entrato a far parte di Climax Graphics nel dicembre 1997.

Nome: Atsushi Yamamoto
Professione: Progettista Capo in Computer Graphics
Giochi precedenti: **Stellar Assault** di Sega (per il 32X?), **Dark Savior**, **Victory Goal** e alcuni titoli per il Master System. E' l'esperto di modelling del gruppo. E' entrato a far parte della Climax Graphics nel 1997.

Nome: Kazuaki Yokozawa
Professione: Programmatore
Giochi precedenti: **Blue Stinger** è il suo primo gioco. In precedenza ha lavorato per una compagnia, tale Communication Network.

MC: Esattamente quali sono le cose che il Dreamcast vi permette di fare e che non siete stati in grado di fare in precedenza?
SN: In pratica possiamo fare tutto quello che vogliamo.

MC: A tuo parere in che misura Blue Stinger sfrutta le capacità del Dreamcast?
SN: E' difficile dirlo. Non sfrutta tutte le potenzialità di questo hardware. Ad esempio non usa il "bump" mapping, però usa gli effetti di rifrazione della luce. In pratica, usa quasi tutti gli effetti ad eccezione del "bump" mapping. Di fatto, un hardware può essere sfruttato in un'infinità di modi, è difficile rispondere a una domanda come questa.

MC: Qual è stata la cosa più difficile da ottenere?
SN: Dato che si tratta di un nuovo tipo di hardware, c'è stato un periodo di collaudo sul fronte tecnico. Ottenere una veste grafica realistica e ricca di particolari è stata la difficoltà più grande che abbiamo incontrato dall'inizio fino ad oggi.

MC: Che ci dici degli effetti sonori e del commento musicale?
SN: C'è della musica dal vivo per la sequenza di apertura e per il finale, mentre per le musiche che accompagnano le fasi interattive del gioco siamo ricorsi al chip sonoro interno della console. La qualità del suono è ottima e gli effetti sterefonici non sono da meno.

IL SISTEMA DI GIOCO

MC: Quanti personaggi si controllano in Blue Stinger?
SN: Si possono scegliere due personaggi: Elliott e Dogs. Il primo corrisponde al livello di difficoltà standard, mentre il secondo è destinato a un gioco più difficile. Usano armi diverse e hanno delle caratteristiche molto diverse.

MC: In che modo si usano le armi?
SN: Praticamente si hanno a disposizione per tutta la durata del gioco.

MC: Quanti tipi di armi si possono usare?
SN: Ci sono otto tipi diversi di armi.

MC: E' possibile usare gli oggetti che fanno parte dello scenario?
SN: Sì, ma non posso dirvi quali sono.

MC: Il personaggio principale può interagire con i fondali?
SN: In pratica, se ci si trova vicino a un oggetto si può premere il tasto A per esaminarlo, quindi l'oggetto può essere raccolto. Si può mangiare, bere, gettare una cosa nel bidone dei rifiuti e via dicendo...

MC: Che tipo di azioni può effettuare il protagonista?
SN: Il personaggio principale può salire su oggetti come ad esempio un tavolo, esplorare, camminare, spingere, nuotare e così via. Abbiamo realizzato tutto quanto per mezzo del motion capture. (*Nota: Il personaggio dovrebbe anche essere in grado di guidare un mezzo di trasporto*)

MC: Quante mappe ci sono nel gioco?
SN: Il gioco propone più di 200 mappe, è molto vasto e tutto quanto è accessibile da diversi punti. Non sappiamo con esattezza quante ore di gioco ci vorranno per finirlo. Sicuramente fra le 10 e le 12 ore.

MC: Potete darci un esempio del tipo di ambientazione che il giocatore esplorerà?
SN: C'è uno stage urbano. Un'area portuale, per la precisione. Il personaggio perlustrerà anche un "Brain Centre", una centrale elettrica, diversi laboratori e altri edifici del genere... Nella zona urbana, per esempio, ci sono un supermercato e una sala giochi.

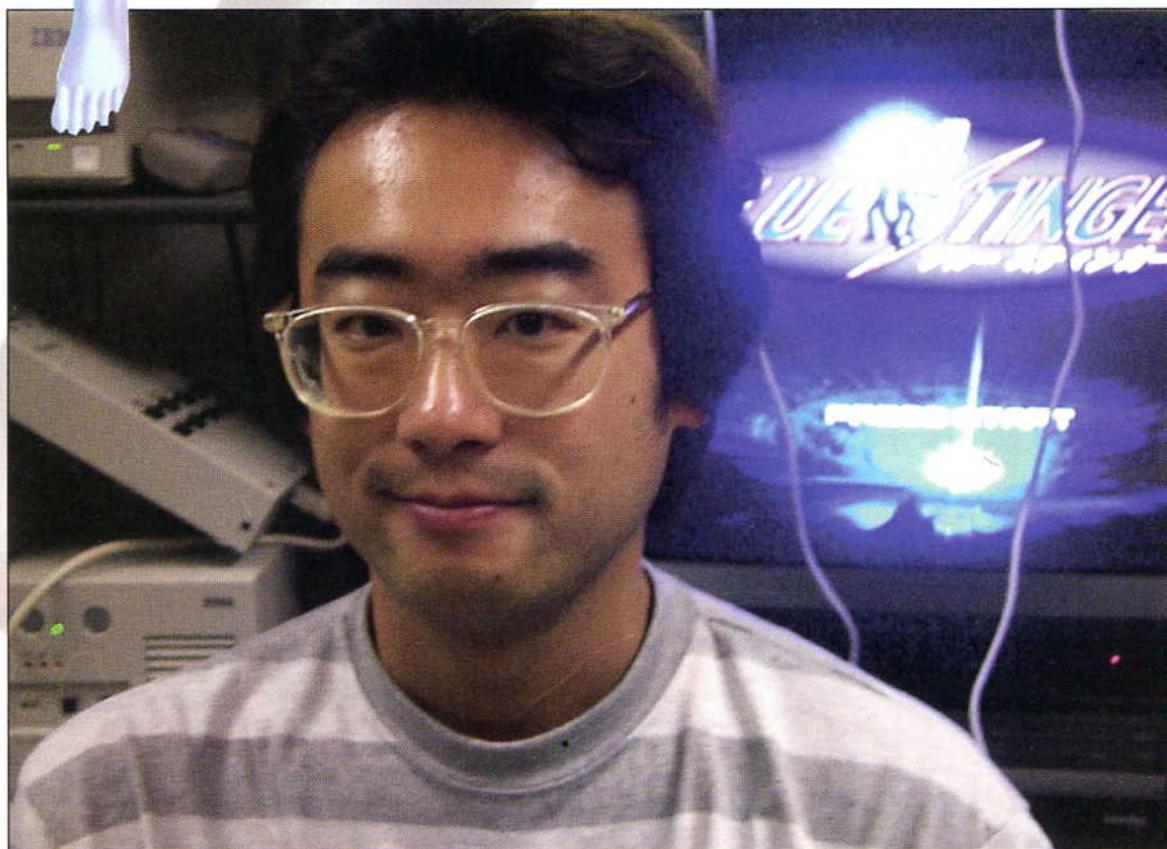
MC: Ci sono delle fasi notturne?
SN: Di fatto l'azione si svolge all'interno di un'enorme cupola, perciò c'è poca luce. Nel corso del gioco non cambieranno né il clima né l'illuminazione.

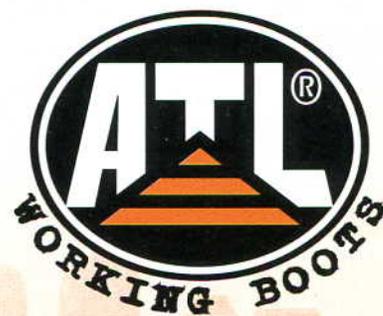
MC: Di che tipo sono i nemici che si incontrano?
SN: I giocatori si imbatteranno in esseri mostruosi di enormi dimensioni. Li abbiamo chiamati "Dinausites". A questa famiglia appartengono però anche altri tipi di creature come pesci piraña, barracuda, mutanti umani, volatili, draghi e così via.

MC: Ci sono dei filmati di lotta speciali?
SN: No, gli scontri hanno luogo in tempo reale.

MC: E' possibile cambiare la visuale?
SN: No, l'angolazione di ripresa verrà impostata automaticamente. La visuale migliore è sempre quella proposta. Ma nelle fasi di aggiornamento della trama i giocatori potranno osservare tutto quanto attraverso gli occhi del protagonista. Tuttavia non è possibile operare manualmente su questa soggettiva.

MC: Usate il VMS o il Modem?
SN: No, solo grafica e CPU.

MC: In che modo viene usato il controller?
SN: Usiamo il pad analogico per il movimento (camminare e correre). Il tasto B è il tasto con cui si spara. Se lo si tiene premuto, si ottiene una raffica di fuoco automatica. Col tasto A si esaminano gli oggetti. Premendo il tasto START, invece, si cambia oggetto. Volevamo che i comandi fossero molto semplici.

Let people look

Let people talk

Turok 2
Seeds of Evil

Turok è tornato! Se pensavate che il primo episodio che aveva per protagonista il personaggio di Acclaim fosse un buon gioco, aspettate di vedere il sequel. In **Seeds of Evil** sono presenti sei nuove locazioni piene di mostri da distruggere, di armi da raccogliere e di piccoli enigmi da risolvere. Una delle novità più importanti è la presenza dell'opzione multiplayer che consente di sfidarsi in quattro contemporaneamente in un combattimento all'ultimo sangue; cominciamo comunque a esaminare la modalità di gioco principale, ovvero il gioco in singolo, raccontando velocemente la trama. Dopo aver salvato la terra sconfiggendo il Campaigner, Turok (o sarebbe meglio dire Joshua Fireseed) deve ora imbarcarsi in una nuova e pericolosa missione; questa volta però, all'origine di tutto c'è un suo gravissimo errore. Al termine della sua precedente missione Joshua ha lanciato il Cronoscettro in un vulcano, risvegliando una potentissima creatura che giaceva addormentata da millenni: il Primagen. L'unico modo per fermate la fuga del mostro, che potrebbe portare alla distruzione del mondo, è di difendere i sette poli energetici e di localizzare le chiavi che servono per entrare nella prigione e distruggere il Primagen. Nella versione che abbiamo avuto modo di vedere, i programmatori avevano già completato i primi tre livelli (mancavano sola alcuni piccoli elementi) e stavano apportando alcune modifiche ai rimanenti quattro stage; vediamo quindi brevemente cosa ci aspetta nei tre livelli pronti...

PRIMO LIVELLO

Turok arriva troppo tardi nella città portuale di Adia e ormai le truppe dei Dinosoid hanno già distrutto e devastato tutte le case e i palazzi; la città è ormai deserta e lentamente sta cominciando a prendere fuoco. Lo spettacolo che si presenta di fronte a Turok è agghiacciante; appena iniziato il gioco veicoli e casse esplodono e in lontananza si possono anche sentire grida di dolore. L'avventura però non è ancora cominciata e Turok deve ora trovare l'entrata per poter giungere in città, dopodiché il cacciatore di sauri deve cominciare la sua ricerca nel tentativo di localizzare il primo polo energetico; da quanto abbiamo potuto vedere in questo stage non sono presenti molti nemici, ma a quanto ci è stato rivelato la situazione è destinata a cambiare. Il giardino segreto, terza sezione del primo livello, serve soprattutto per recuperare i poveri bambini indifesi; in **Turok 2** infatti per riuscire a giungere alla conclusione non basta uccidere, ma bisogna anche compiere diverse missioni. In questo caso il compito del nostro eroe è di salvare i piccoli che gli abitanti hanno nascosto durante i combattimenti e salvarli (non è possibile uccidere i bambini, ovviamente...); a quanto pare poi, una volta salvati tutti i bambini dovrebbe apparire anche un nuovo livello segreto. Interessante, eh?

Per eliminare gli Hulk sono necessarie armi un po' più potenti. A questo punto è forse meglio fuggire...

Sembra che non ci sia modo di entrare... non c'è problema, se manca la porta, basta crearla!

Non sparate! Gli interruttori vanno azionati per accedere a nuove aree del gioco

SECONDO LIVELLO

Il secondo livello si svolge tra le segrete della città, una serie di grotte e caverne e le insidiose paludi della morte; anche in questo caso Turok deve continuare la sua opera di ricerca del polo energetico senza però dimenticarsi di salvare i piccoli abitanti del villaggio di Adia che sono stati rapiti dai Purr-Linn (è con questo nome che sono chiamati gli abitanti delle paludi) e che stanno per essere sacrificati a qualche loro divinità. Le insidie nascoste in questo livello sono veramente numerose dato che nelle paludi sono presenti anche sabbie mobili e zone velenose in grado di causare in pochi attimi la morte del nostro eroe; da sottolineare inoltre che i bambini sono circondati da un numero veramente notevole di nemici, dotati tutti di armi decisamente potenti e pericolose. Per terminare il livello è poi necessario anche distruggere l'arsenale che i Purr-Linn hanno nascosto in alcuni bunker e, per fare questo, bisogna riuscire a trovare un'arma abbastanza potente, visto che le normali frecce e la pistola non sono particolarmente utili in questa situazione.

TERZO LIVELLO

Le mantidi sono una malvagia razza di insetti capace di qualsiasi tipo di violenza; questi insetti hanno aiutato il Primagen a liberarsi in cambio di un territorio da infestare e dominare. Per prevenire questa catastrofe Turok deve riuscire a trovare e distruggere il Master Computer che serve ad accelerare la riproduzione di queste mostruose creature. Nella prima parte di questo livello quindi dovrete cominciare a liberarvi la strada eliminando le mantidi e distruggendo gli embrioni presenti in alcuni enormi stanzoni; a questo punto vi potrete dirigere

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	DICEMBRE

FACCIA A FACCIA CON IL MOSTRO

Se pensavate che i nemici del primo gioco fossero potenti e pericolosi, aspettate di vedere quelli presenti nel sequel! Ora infatti le creature malvagie che popolano il mondo di **Turok** sono decisamente più intelligenti e, per esempio, fuggono oppure si nascondono dietro elementi del fondale se sono in pericolo di vita. Uno degli aspetti più pericolosi di questi mostri è il fatto che escono dal nulla, tanto da farvi saltare dalla sedia dalla paura nel caso foste disattenti.

RAPTOID

Questi piccoli dinosauri passano la maggior parte del loro tempo cercando di mordere le proprie vittime; veloci e pieni di vita, non dovrebbero comunque causare troppi problemi vista la poca resistenza agli attacchi.

FIREBORN

Il primo nemico che dovrete affrontare; tenterà di colpirvi con una serie di cariche, anche se, in caso di pericolo, non disdegna una saggia e salutare ritirata.

RAPTOR

Il solo dinosauro presente in tutto il gioco; Raptor è incredibilmente veloce e utilizza i propri artigli per cercare di aprire qualche ferita mortale sul vostro corpo.

JUGGERNAUT

Uno dei nemici più pericolosi; la sua notevole stazza lo protegge da molti attacchi e la spada in sua dotazione gli consente di difendersi dagli attacchi del nostro eroe.

HULK

Anche questo mostro è decisamente un avversario pericoloso; può sopportare infatti una notevole quantità di colpi ed è l'unico nemico in grado di lanciare delle bombe.

MITE

Questi fastidiosi insetti possono procurare diversi problemi perché, malgrado non siano particolarmente resistenti, sono decisamente veloci e piccoli e possono quindi essere difficili da colpire.

ENDTRAIL

Una creatura mostruosa che continuerà ad attaccarvi fino a quando non sarete morti. La tattica migliore per eliminarlo è di colpirlo dalla distanza evitando scontri corpo a corpo.

GUNNER

Queste creature tendono a nascondersi e a sparare dalla distanza; hanno una mira più che buona, quindi cercate di eliminarli velocemente se non volete perdere troppa energia.

SWAMP WASP

Queste vespe delle paludi attaccano solamente nel caso si passi loro vicino; abbastanza complesse da uccidere visto che volano molto velocemente.

SOLDIER

I soldati in **Turok 2** sono creature abbastanza strane dotate di quattro braccia ognuno dotato di un cannone laser; la tecnica migliore da utilizzare con loro è la toccata e fuga.

WORKER

Queste creature sono un vero incubo da eliminare, visto che appaiono dal nulla e si muovono velocemente attraverso i livelli.

verso il computer principale ma, per raggiungerlo, dovrete prima trovare e distruggere i quattro generatori che, creando uno scudo di forza, proteggono il prezioso computer. Una volta eliminati questi macchinari, la strada sarà libera da qualsiasi ostacolo e dovreste riuscire a terminare questo livello senza alcun problema. A questo punto la missione continua per altri quattro livelli che, purtroppo, non abbiamo ancora avuto modo di provare; da quanto abbiamo avuto modo di vedere comunque, **Turok 2** può contare su una struttura di gioco solida e decisamente convincente, oltre che su alcune caratteristiche peculiari di cui andiamo ora a parlare...

LE NOVITÀ

Uno dei primi aspetti che si nota in **Turok 2** è la notevole dose di violenza; raramente abbiamo visto così tanto sangue in un videogioco (e non stiamo parlando solamente dei titoli per Nintendo 64), ma ciò che lo rende così spettacolare sotto questo punto di vista è il modo in cui i mostri reagiscono ai colpi subiti; colpendoli infatti a un braccio, per esempio, vedrete i nemici barcollare per poi tornare all'attacco (magari con l'arto colpito completamente distrutto) mentre se li colpite alla testa potrete vedere il loro cranio esplodere e il corpo cadere in una pozza di sangue. Dal punto di vista strutturale invece, le novità rispetto al suo predecessore riguardano soprattutto la necessità in questo nuovo episodio di cercare switch in grado di aprire passaggi segreti; ogni volta infatti che uno switch viene premuto si ha accesso a una nuova area, che però potrebbe anche trovarsi indietro, costringendovi magari a tornare quasi all'inizio del livello per visitarla (ricordatevi di cercare con attenzione i punti di salvataggio, altrimenti in caso di morte sarete costretti a ricominciare uno stage dal nulla). Particolarmente interessante è l'aggiunta di due modalità di gioco in multiplayer, in grado di garantire ore e ore di sfrenato divertimento, denominate Bloodlust e Frag Tag. La prima è la classica battaglia tutti contro tutti in cui lo scopo del giocatore è di eliminare i nemici/amici e di rimanere l'ultimo sopravvissuto mentre il Frag Tag è leggermente diverso. Un giocatore infatti impersona la preda mentre gli altri tre sono dei cacciatori che devono trovare il povero malcapitato prima che questo raggiunga un'area predefinita (in questo

Un'ampia stanza piena di gabbie. Chi ci sarà intrappolato?

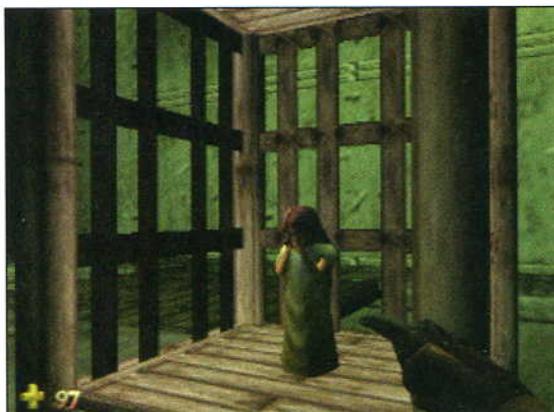
Il piccolo Raptoid sta degustando la sua ultima vittima

Adon attende pazientemente l'arrivo di Turok. Una domanda sorge spontanea... chi è Adon?

ALTA RISOLUZIONE

Turok 2 è il primo gioco che sfrutta le potenzialità del pack di espansione da 4Mb che, inserito nello slot sul dorso del Nintendo 64, permette di vedere il gioco in alta risoluzione. Il prezzo di questo utile aggeggio non dovrebbe essere particolarmente elevato e i risultati sono evidenti. L'alta risoluzione infatti permette di vedere l'immagine in maniera decisamente più pulita e con una definizione decisamente superiore.

Ecco l'immagine prima di aver inserito l'espansione...

...ed ecco il risultato dopo aver inserito il pack. Immagine più definita e dettagliata. Niente male eh?

Salvate tutti i bambini e verrete ricompensati con una interessante sorpresa

caso, uno dei tre cacciatori diventa la preda); per rendere tutto più difficile, la povera preda ha un enorme bersaglio disegnato sulla schiena, fatto che lo rende facilmente riconoscibile e individuabile. Da sottolineare poi che saranno anche presenti sette personaggi, creati appositamente per queste modalità di gioco. Senza dubbio **Turok 2: Seeds of Evil** è uno dei titoli più interessanti che abbiamo visto in questi ultimi mesi e, se tutte le premesse vengono mantenute, potremmo trovarci di fronte al miglior titolo mai realizzato per Nintendo 64.

WILMA, PASSAMI LA CLAVA!

In **Turok** erano disponibili una notevole quantità di armi, ma la situazione in **Turok 2** è decisamente migliorata; malgrado sia disponibile un arsenale veramente notevole, non dovete comunque pensare che il titolo Acclaim sia particolarmente facile da completare. Ecco comunque un breve commento per ognuna delle armi che potrete raccogliere...

TALON

L'arma a disposizione all'inizio del gioco, consente solamente di attaccare i nemici corpo a corpo; usatela solamente come risorsa finale.

WAR BLADE

Una spada più potente e affilata rispetto all'arma precedente, anche se, purtroppo, deve essere comunque utilizzata da breve distanza.

BOW

Lanciate delle deboli frecce e ammirate i nemici che, colpiti, continuano tranquillamente la loro corsa.

TEK ARROW

Una freccia esplosiva in grado di causare una discreta quantità di danni, decisamente bella da vedere l'esplosione.

PISTOL

Se avete una buona mire e riuscite a muovervi velocemente, potete riuscire a eliminare anche i nemici più potenti utilizzando questa arma.

MAGNUM

Con questa pistola è facile terminare velocemente tutte le munizioni, visto che sono necessari molti colpi per eliminare i nemici.

TRANQUILLISER

Con questa arma potrete addormentare i nemici per alcuni secondi.

CHARGE DART RIFLE

Utilizzate questa arma invece per stordire i nemici per alcuni istanti.

SHOTGUN

Potente e precisa, purtroppo questo fucile è piuttosto lento nella ricarica, fatto che potrebbe creare non pochi problemi.

PLASMA RIFLE

Spara un raggio verde che esplode a contatto con il nemico; non è particolarmente adatto negli scontri ravvicinati.

FIRESTORM CANNON

Quest'arma è veramente eccezionale; spara una serie di piccoli e potentissimi raggi laser rossi, tra l'altro veramente belli da vedere

PFM LAYER

Con questa arma è possibile piazzare a terra una mina che esplode quando un nemico si avvicina ad essa.

GRENADE LAUNCHER

Un'ottima arma per distruggere i nemici dalla distanza, senza correre alcun tipo di rischio.

SHREDDER

Un'arma nuova e decisamente stravagante che permette di sparare raggi laser che rimbalzano sui muri fino a quando non colpiscono un nemico.

SCORPION LAUNCHER

Questa arma ha un mirino che permette di puntare una preda; una volta selezionato il bersaglio però non è più possibile cambiarla.

FLAME THROWER

Eliminate i vostri nemici più pericolosi friggendoli; insomma, la morte perfetta.

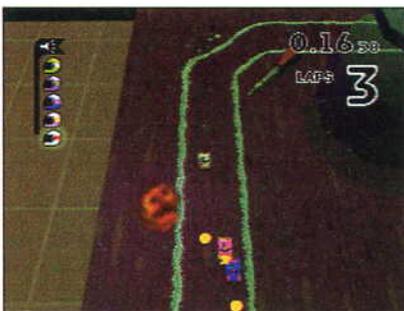
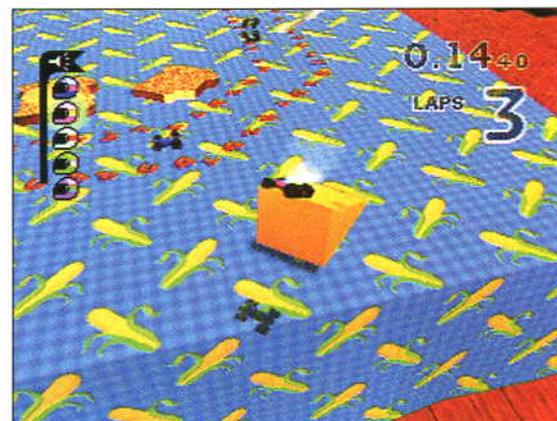
RAZOR WIND

Una sorta di frisbee con lame rotanti; mirate attentamente all'avversario prima di lanciarlo.

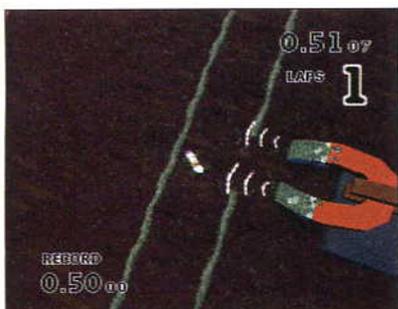
Micro Machines 64 Turbo

Certe cose non cambiano mai. Non importa infatti quanto sciagurato sia graficamente un gioco, quanti poligoni siano stati utilizzati oppure quanto sia elevata la sua risoluzione, ciò che conta è sempre e comunque la giocabilità. Esempio lampante di quanto ho appena scritto è **Micro Machines**, titolo che è sempre stato caratterizzato da una realizzazione tecnica spartana, priva di fronzoli e di particolari tocchi di classe (che però, nella versione per Playstation prima, e in quella per Nintendo 64 ora ha subito un evidente restyling) e da una giocabilità incredibile, basata su una struttura di gioco semplice e coinvolgente. Ora, dopo aver ottenuto un notevole successo su ogni formato, finalmente Codemasters ha deciso di realizzare una versione della corsa delle mini macchine anche per Nintendo 64, cercando di creare un titolo spettacolare da vedere e in grado comunque di mantenere intatta la sua immediatezza. Il risultato, da quanto abbiamo potuto vedere, è decisamente promettente...

BOMBA O NON BOMBA?

A livello prettamente strutturale il gioco non ha subito particolari cambiamenti; nei panni di un giovane pilota, scelto tra gli otto a disposizione, dovrete partecipare a tutta una serie di competizioni per dimostrare la vostra superiorità nella guida delle mini macchine. Si tratta di vere e proprie gare di velocità in cui, utilizzando dei diversi tipi (formula 1, motoscafi, auto sportive, ma anche carri armati e mezzi cingolati) di veicoli dovrete attraversare vari ambienti nel tentativo di giungere per primi al traguardo; proprio gli ostacoli presenti nei vari livelli rappresentano una delle principali avversità che bisogna affrontare. Il giardino, il tavolo da biliardo, il laboratorio scientifico e più in generale tutti i livelli nascondono infatti insidie più o meno evidenti che possono causare l'uscita di strada e la conseguente perdita di preziosi secondi; oggetti che teoricamente non dovrebbero creare alcun tipo di problema, quali una calamita e una macchia di marmellata sulla tovaglia, si possono rivelare infatti ostacoli insormontabili mentre altri oggetti di uso comune, quali libri, righelli e pezzi di formaggio, si trasformano in ponti sospesi nel vuoto oppure in rampe di lancio il cui utilizzo è indispensabile per raggiungere la conclusione della gara. Non sono queste però le uniche insidie che popolano l'allegro mondo delle micro machines; chiunque ha mai avuto modo di provare il titolo di Codemasters nelle precedenti versioni conosce benissimo le difficoltà che si devono superare per poter primeggiare; gli scontri tra i vari concorrenti, soprattutto nei pressi di precipizi e burroni, ricoprono un ruolo strategico e, proprio da tamponamenti e sportellate può dipendere la vittoria o la sconfitta. Rispetto al primo episodio della serie inoltre sono state aggiunte alcune interessanti novità in grado di soddisfare la voglia di violenza di tutti i giocatori; stiamo parlando di tutta una serie di armi che sono sparse su ogni stage sotto forma di scatole bianche o verdi. Passando sopra una confezione bianca si ottiene un'arma da lancio (una bomba, un missile o altro ancora) oppure una sorta di tenaglia con cui si può afferrare un avversario mentre le scatole verdi contengono delle potentissime mine in grado di distruggere chiunque le colpisca; questo elemento, che non può essere definito completamente

I carri armati possono sparare bombe; fate quindi attenzione anche a ciò che arriva da dietro...

La macchina, priva di controllo, prende il volo su una fetta di formaggio...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CODEMASTERS
GENERE	CORSA
USCITA	NOVEMBRE

Fate attenzione a questo magnete, una mossa errata infatti potrebbe significare la fine della vostra gara

originale (è infatti presente già in versioni disponibili per altre console) incrementa comunque la già notevole giocabilità, visto che consente in alcuni casi di recuperare posizioni e di vincere gare che potevano sembrare già perse. A livello strutturale quindi non sono state apportate particolari modifiche e, tutto sommato, questo fatto non può essere certo considerato totalmente negativo; in un momento in cui le simulazioni automobilistiche diventano sempre più complesse, con decine di parametri da settare, visuali da selezionare e mille altre cose, è bello trovare un titolo semplice in cui basta prendere in mano il pad e cominciare subito a giocare senza doversi preoccupare di altro. Semplice che, fortunatamente, non è sinonimo di facile; vincere in **Micro Machines Turbo 64** è infatti un'impresa decisamente ardua e la longevità è garantita anche dalla presenza di diverse modalità di gioco. Oltre a gareggiare in singolo contro i forti personaggi controllati dalla console, sono presenti competizioni in coppia o, addirittura gare che coinvolgono fino a otto giocatori contemporaneamente, utilizzando

DOVE CORRIAMO?

Micro Machines 64 Turbo non è una corsa classica; basta infatti vedere le ambientazioni dei 48 tracciati per rendersi conto di quanto abbiamo appena scritto. Le mini macchine si affrontano senza esclusione di colpi attraverso tavoli da biliardo, giganteschi menu, saporite ciambelle e molto altro ancora; esaminiamo ora brevemente tutte le caratteristiche peculiari di queste piste.

LABORATORIO SCIENTIFICO

Dove correte: Attraversate un laboratorio pieno di libri, sostanze chimiche, provette e alambicchi.
Ostacoli: Fate particolare attenzione ai magneti giganti; avvicinatevi troppo infatti e verrete attratti perdendo di conseguenza diversi preziosi secondi.

SPIAGGIA
Dove correte: Una spiaggia non particolarmente affollata è l'ambiente in cui si svolge questa gara; dovrete quindi sgattaiolare tra sedie a sdraio, bottigliette di lozione abbronzante e molte altre insidie.
Ostacoli: Fate attenzione alla zona pic-nic...non lasciatevi attrarre troppo dalle gustose ciambelle!

GIARDINO
Dove correte: Tra vasi, alberi e altre insidie le micro machines si spostano nella zona più "verde" della casa.
Ostacoli: Gli ostacoli non mancano nel giardino; dovrete infatti fare particolare attenzione ad alcune curve decisamente difficili.

TAVOLO DA BILIARDO
Dove correte: Questo livello è abbastanza semplice; per arrivare al termine infatti basta seguire le tracce di gessetto presenti sul tavolo aggirando buche e palline.
Ostacoli: Il principale problema del tavolo da biliardo sono le numerose buche presenti sui bordi.

TAVOLA IMBANDITA
Dove correte: Questo tracciato è veramente assurdo! La gara infatti si svolge attraverso una tavola piena di confezioni di corn flakes e di macchie di marmellata che diminuiscono la velocità delle macchinine.
Ostacoli: Attenzione ai bordi della tavola; è infatti abbastanza semplice arrivare troppo veloci e cadere perdendo preziosi secondi.

RISTORANTE
Dove correte: Seguite la pista segnalata da carote e piselli superando agevolmente bicchieri di vino, macchie di ketchup e telefonini cellulari
Ostacoli: Non ci sono particolari ostacoli in questo tracciato, anche se non avrete tempo per distrarvi ad ammirare lo sfondo.

BANCO DI SCUOLA
Dove correte: Andate a tutta velocità attraverso libri di matematica, fogli di carta e altri oggetti prettamente scolastici.
Ostacoli: Per avere speranze di vittoria dovrete riuscire a controllare al meglio i salti sui libri e anche le traversate sui righelli.

8 PERSONAGGI PER ME, POSSON BASTARE...

Prima di scendere in pista dovrete scegliere che personaggio volete nel cockpit della vostra mini macchina. In tutto sono presenti otto diversi concorrenti, ognuno dei quali utilizza una differente tattica di gara e stile di guida.

SPIDER
Questo personaggio alla "Fonzie" è certamente il concorrente più agguerrito del gruppo; se volete avere buone speranze di vittoria scegliete Spider, non ne rimarrete delusi.

BONNIE
La giovane Bonnie è la ragazza che meglio riesce a controllare le mini macchine ed è seconda solo a Spider come abilità di guida.

CHEN
Il cinese del gruppo porta la sua saggezza orientale tra i concorrenti di **Micro Machines Turbo 64**; un buon pilota, anche se non particolarmente abile nei tracciati più complessi.

JADE
Questa giovane punk dalla chioma color Incredibile Hulk non ama essere superare dagli avversari; abile e caparbia, è sempre in grado di piazzarsi nelle prime posizioni.

DWAYNE
Può essere un personaggio dal look un po' tropo eccentrico, ma se state cercando un pilota che non molla mai, la vostra ricerca è finita.

CHERRY
Non lasciatevi ingannare dal suo look carino e innocente; in caso di necessità infatti la simpatica Cherry non esiterebbe a buttarvi fuori di pista...

WALTER
Un altro personaggio che, pur non eccellendo nella guida, cerca sempre di mantenersi nelle prime posizioni; non si tratta comunque di un avversario particolarmente difficile da battere.

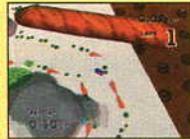
JETHRO
Questo fan di Bob Marley adora la velocità e si comporta molto bene su qualsiasi terreno di gioco; difficile da superare, soprattutto se si trova in prima posizione.

ARRIVANO LE MINI MACCHINE

In un titolo del genere, in cui la componente arcade ricopre un ruolo fondamentale, è importante riuscire a inserire un notevole numero di vetture, ognuna dotata di differenti caratteristiche in grado di mantenere desto l'interesse del giocatore; in questo campo i programmatori della Codemasters hanno svolto un lavoro decisamente apprezzabile, inserendo un numero di mezzi veramente notevole.

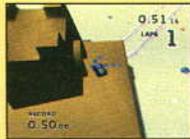
MACCHINE SPORTIVE

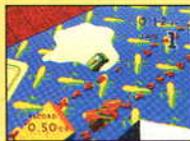
Con queste velocissime macchine dovrete far particolare attenzione ad alcuni ostacoli, come il righello che, se affrontato in maniera errata, potrebbe farvi cadere nel vuoto e perdere preziosi secondi; in generale si tratta comunque di vetture rapide e abbastanza controllabili.

CARRI ARMATI

Non bisogna scherzare quando si controllano questi pericolosi mezzi, visto che grazie alle armi a loro disposizione i carri armati permettono rimonte teoricamente impossibili. La gittata del cannone infatti è veramente notevole e, proprio per questo motivo, anche nei rettilinei è consigliabile non mantenere sempre la stessa traiettoria.

FORMULA UNO

Se volete emulare le performance di Schumacher (oppure del vostro pilota preferito), sono queste le vetture che fanno al caso vostro. Velocissime e abbastanza controllabili, sono garanzia di corse spettacolari e sempre emozionanti.

BIG FOOT

Lenti ma decisamente controllabili, i Big Foot difficilmente possono essere spinti fuori dal tracciato e, grazie al loro notevole peso, sono in grado di schiacciare buona parte degli ostacoli che devono affrontare.

GELATAIO

Un gelato... per favore datemi un gelato! Uno dei mezzi più simpatici presenti in **Micro Machines Turbo 64**, il camioncino del gelataio è dotato di una tenuta di strada veramente invidiabile.

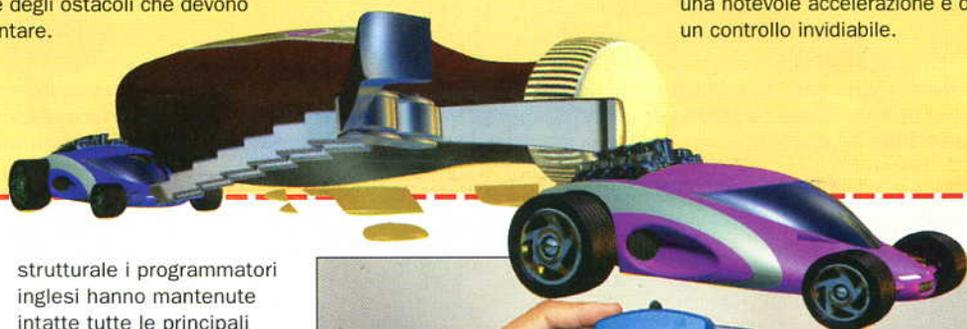
MINI

Queste macchine, che poi non sono molto più "mini" delle altre, sono tra i mezzi più controllabili a disposizione nel titolo Codemasters.

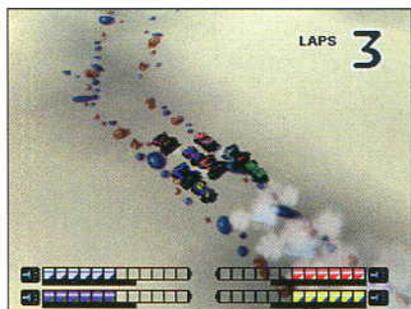
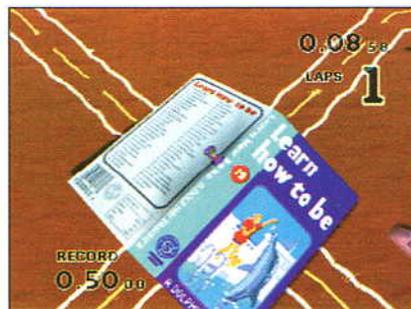
MEZZI CORAZZATI

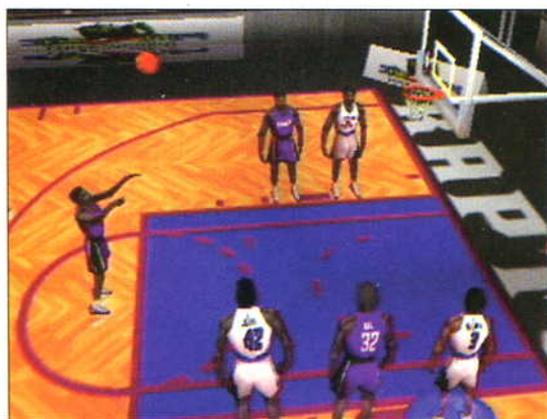
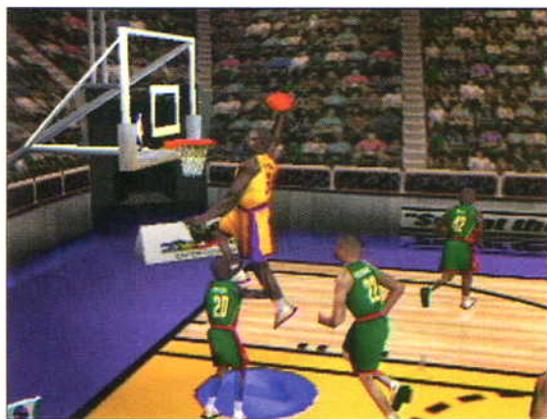
Questi mezzi corazzati, che difficilmente possono essere spostati dalla propria traiettoria, sono decisamente i mezzi più lenti a disposizione e hanno qualche piccolo problema in prossimità dei salti. La loro tenuta di strada è comunque più che discreta.

MOTOSCAFI

I motoscafi sono tra i mezzi più veloci e divertenti a disposizione in **Micro Machines Turbo 64**, visto che sono caratterizzati da una notevole accelerazione e da un controllo invidiabile.

solamente quattro pad (una macchina viene controllata con il pad, l'altra con il tasto "C Destro" e "C Sinistro", l'accelerazione è automatica).

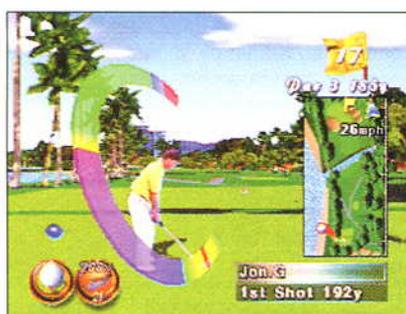
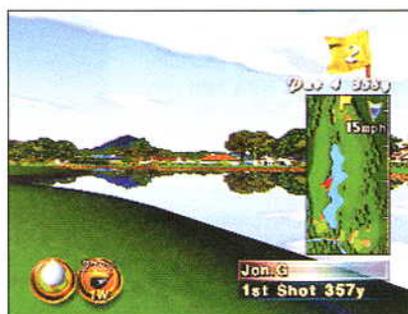
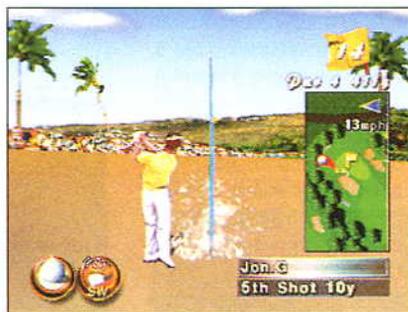
INCIDENTI IN MINIATURA...

Da quanto abbiamo potuto vedere quindi, a livello strutturale i programmatori inglesi hanno mantenute intatte tutte le principali caratteristiche della serie delle mini macchine; ciò che invece ha subito notevoli modifiche è la realizzazione tecnica che ora può contare su una grafica di livello veramente eccellente. Anche se è ovviamente improponibile un confronto con le vecchie versioni per Super Nes dato che la differenza tecnica tra le due macchine è troppo evidente, possiamo affermare che se nelle precedenti versioni la grafica poteva essere considerata il punto debole di **Micro Machines**, ora costituisce invece un punto di forza; le varie vetture sono infatti ottimamente definite, lo scrolling è sempre fluido e rapido e i fondali sono ricchi di dettagli e di tocchi di classe che rendono ogni livello più allegro e colorato. La versione che abbiamo avuto modo di provare aveva già incorporata la maggior parte delle opzioni di gioco, delle macchine e dei personaggi quindi non dovrebbe mancare poi molto all'uscita di **Micro Machines Turbo 64**; i programmatori di Codemasters devono infatti apportare solamente alcuni ritocchi finali prima di poter finalmente immettere sul mercato

Fino a otto concorrenti possono partecipare contemporaneamente; non è comodissimo, ma è certamente divertente!

NBA Jam 99

Dovendo descrivere un titolo della serie di **NBA Jam**, le prime caratteristiche che vengono in mente sono la presenza di soli due giocatori per squadra, la possibilità di eseguire giocate spettacolari (e alquanto irreali), la presenza sul campo di situazioni decisamente insolite e la totale assenza di qualsiasi tipo di sanzione disciplinare, fatta eccezione per il goal tending e l'infrazione di 24 secondi.

Siamo quindi rimasti abbastanza stupiti quando, dopo aver inserito la cartuccia che ci era stata fornita per questa anteprima, ci siamo trovati di fronte a un titolo decisamente diverso da quanto ci saremmo aspettati. Il nuovo capitolo della saga di **NBA Jam** per Nintendo 64 infatti è un titolo decisamente classico che rispecchia in maniera fedele tutte le caratteristiche principali di questo sport. Abbandonate quindi le giocate assurde peculiari dei suoi predecessori, i programmatori hanno cercato di realizzare un titolo in cui anche l'aspetto simulativo ricoprisse un ruolo fondamentale. Ora è quindi possibile partecipare a un vero e proprio campionato, a partite amichevoli o più semplicemente ai play-off oppure sfidarsi in gare di precisione dalla lunetta del tiro libero o dalla linea dei tre punti, ma le vere differenze sono riscontrabili nella struttura della partita; la trasformazione è infatti clamorosa e, senza leggere il titolo sulla cartuccia, sarebbe impossibile associare questo titolo ai suoi illustri predecessori. La partita vera e propria poi, è diventata simile a tutte le altre simulazioni del genere, visto che sono presenti sul campo cinque giocatori per ogni squadra e che questi eseguono movimenti e schemi tipici di questo sport; nel Jam Mode, una delle opzioni di gioco presenti, è rimasta comunque qualche caratteristica "classica" visto che si possono eseguire tuffi e recuperi abbastanza particolari, ma in generale la trasformazione è decisamente evidente. Tutto sommato non si tratta certamente di una cattiva idea, visto che per Nintendo 64 manca una simulazione cestistica di buon livello e che ormai **NBA Jam** aveva ben poco da offrire (non pensiamo che sia possibile aggiungere altro a un titolo che ha già offerto quasi tutto quello che si poteva offrire nel suo genere). La versione che abbiamo avuto modo di visionare e provare era ampiamente incompleta, con diversi particolari a livello grafico e strutturale che hanno senza dubbio bisogna di una sistemata; i movimenti dei giocatori infatti sono ancora lenti e le varie animazioni piuttosto povere. Si tratta comunque di difetti che, con un po' di attenzione possono essere ancora eliminati; speriamo quindi che, quando avremo modo di provare la versione definitiva, potremo finalmente gioire nel provare una simulazione cestistica per Nintendo 64 degna di tal nome.

SCHEDA

Waialae Country Club Golf

Cosa manca al Nintendo 64 per essere considerata una console degna di tal nome? Semplice, un gioco di golf! Ambientato nelle calde e assolate isole Hawaii, e più precisamente nel percorso del club di Waialae, questo nuovo titolo offre al giocatore la possibilità di partecipare a un torneo, suddiviso in quattro diverse giornate (un giro, ovvero diciotto buche, ogni giorno); di studiare la conformazione di ogni singola buca mediante l'opzione che consente di allenarsi; di prendere parte a un Matchplay ovvero a un altro tipo di competizione, in cui due giocatori si sfidano e, invece del punteggio totale, vince chi è riuscito a "guadagnare" il maggior numero di buche (per ottenere un punto bisogna terminare una buca in meno colpi dell'avversario) oppure di sfidare fino a quattro amici. Gli spunti di interesse quindi non mancano, peccato solo che alcune evidenti lacune diminuiscano sensibilmente il valore di **Waialae Country Club Golf**; innanzitutto la presenza di un singolo percorso non può essere certamente considerato un fatto positivo, dato che con un po' di allenamento si possono ottenere punteggi stratosferici senza troppa difficoltà. Altre lacune riguardano poi sia la realizzazione tecnica che la struttura di gioco; se a livello sonoro gli effetti e il commento sono sempre adeguati, discorso analogo non può essere fatto per la grafica. I paesaggi infatti sembrano piatti, privi di spessore e di vita e non riescono minimamente a raggiungere gli standard qualitativi settati da altre produzioni del genere; decisamente confortante invece la fluidità dei movimenti sia del golfista che della pallina, seguita nella sua traiettoria da una scia colorata che permette di individuare con facilità il punto di atterraggio. Non siamo invece rimasti per nulla soddisfatti dal sistema di controllo che ricalca quanto abbiamo già visto in decine (per non dire centinaia) di simulazioni golfistiche. Dopo aver

selezionato la mazza e controllato sia la direzione del vento che la posizione della pallina, l'azione si riduce alle classiche tre pressioni del tasto "A" (la prima per far partire lo swing, la seconda per stabilire la potenza e la terza infine per la precisione); è vero che si tratta di uno schema ormai collaudato e comunque funzionale, ma sinceramente penso che sia ormai giunto il momento di trovare qualcosa di nuovo in grado di riprodurre con maggiore fedeltà tutte le difficoltà insite in questo sport. Tutto sommato quindi, il nostro giudizio su **Waialae Country Club Golf** non può essere quindi positivo; il Nintendo 64 è in grado di offrire decisamente di più per quanto riguarda la grafica e il sonoro (e, onestamente, fare meglio non è poi così difficile...), mentre per la struttura i programmatori devono riuscire a trovare qualche novità in grado di mantenere desto l'interesse nei confronti di uno sport simulato che, negli ultimi anni, ha subito

mutamenti solamente a livello tecnica. Sarebbe inoltre importante cercare di offrire una maggiore varietà nei percorsi (leggi inserire almeno tre o quattro diversi golf club) dato che la presenza di diverse modalità di gioco, compresa l'opzione a quattro giocatori, non è comunque in grado di mantenere elevata la longevità. Insomma, se proprio non potete fare a meno di un titolo golfistico, potreste anche prendere in considerazione l'acquisto di **Waialae Country Club Golf**, ma vi posso assicurare che ne rimarrete certamente delusi.

Decisamente non ci siamo. *Waialae Country Club Golf* infatti, oltre a essere caratterizzato da una realizzazione tecnica non certo impeccabile, soprattutto per quanto riguarda la grafica, risente di una struttura di gioco troppo semplice e della quasi totale mancanza di varietà. La presenza di diverse modalità di gioco non è infatti sufficiente a garantire una buona longevità; sarebbe invece stata più utile la possibilità di sfidarsi su diversi percorsi ognuno dotato di diversi ostacoli e peculiarità, ma i programmatori si sono limitati solamente a inserire il percorso che dà il nome al gioco. Decisamente poco...

SCHEDA GLOBALE 60

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Bust-A-Move 3

Archiviati ormai da molto tempo i combattimenti contro malefiche forze del male per salvare il loro pianeta, i due piccoli draghetti Bub e Bob non hanno però perso l'abitudine di divertirsi lanciando bolle colorate; negli ultimi anni infatti questi due mitici personaggi sono stati tra i protagonisti di una serie di puzzle game, basati sulla classica struttura della sequenza colorata, in cui da soli o in compagnia si dovevano affrontare diversi tipi di sfide. Per questo nuovo episodio di questa serie, intitolato **Bust-A-Move 3** non sono state apportate molte modifiche anche se sono state aggiunte alcune modalità di gioco; la struttura è rimasta quindi immutata e consiste nel creare, lanciando delle sfere dalla parte bassa dello schermo, sequenze dello stesso colore (almeno tre palline una vicina all'altra). Non mancano ovviamente diverse insidie e difficoltà che, nel gioco in singolo, sono rappresentate dall'apparizione di una serie di sfere nella parte alta dello schermo a distanza di tempo regolare mentre in quello in coppia (sia contro il computer che contro un amico) dalla possibilità, realizzando una serie di combinazioni, di "spostare" delle bolle sullo schermo dell'avversario. Da sottolineare poi la presenza di diversi personaggi, ognuno dotato di caratteristiche leggermente diverse; infatti, a seconda del personaggio selezionato si possono ottenere diversi risultati realizzando determinate combinazioni (in particolar modo, cambiano i "danni" che si fanno all'avversario). Per quanto riguarda le opzioni di gioco, sono disponibili le classiche modalità che consentono di sfidare uno a uno i personaggi controllati dalla console, di giocare contro un amico al meglio delle tre partite, di sfidare tre esseri umani, di partecipare al gioco in singolo in cui bisogna eliminare tutte le sfere presenti sullo schermo oppure di affrontare una sorta di "allenamento" in cui si devono cancellare tutti i pezzi cercando di rispettare alcune regole che appaiono sullo schermo all'inizio del round (anche se non si riesce a terminare il livello, si procede comunque fino alla fine, quando verrà mostrata una valutazione globale sulla vostra performance). **Bust-A-Move 3**, come del resto tutti i suoi predecessori, è senza dubbio un titolo divertente; la struttura di gioco semplice e immediata permette sin dai primi istanti di farsi coinvolgere e, come capita nella maggior parte dei titoli del genere, è facile passar ore e ore a giocare senza neanche accorgersene, soprattutto se si sta sfidando un amico. E' vero che, dal punto di vista tecnico il titolo di Acclaim/Taito non sfrutta al massimo le potenzialità della console Nintendo ma nei puzzle game la grafica e il sonoro hanno sempre ricoperto, e ricoprono tuttora, un ruolo di secondo piano; **Bust-A-Move 3** non ha nulla da invidiare tecnicamente alla versione coin-op, visto che, comunque, tutti gli elementi grafici sono ben definiti. Insomma, gli appassionati del genere dovrebbero seriamente prendere in considerazione l'acquisto di **Bust-A-Move 3**, soprattutto se non hanno nella loro collezione altri titoli del genere.

***Bust-A-Move 3* è la classica dimostrazione che esistono titoli che, pur senza una realizzazioni tecnica sconvolgente, sono in grado di garantire giocabilità e longevità in grande quantità. Nella classica tradizione dei puzzle game, una volta imparata la meccanica di gioco (tra l'altro semplicissima, visto che si tratta solo di creare combinazioni dello stesso colore) è facile essere colpiti dalla classica sindrome "ancora una partita e poi smetto". Un titolo insolito nel panorama del Nintendo 64, ma una saga che merita sempre l'attenzione dei possessori di qualsiasi console.**

SCHEDA GLOBALE **86**

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

S.C.A.R.S

Il destino a volte gioca davvero dei brutti scherzi e ti mette di fronte a una serie di fatti e di coincidenze che teoricamente sembrano impossibili da realizzare; con tutta probabilità infatti gli sviluppatori di **S.C.A.R.S.** non sapevano (e quasi certamente non sanno tuttora) il significato di una certa parola italiana molto simile alla sigla utilizzata come nome della loro ultima produzione e che, purtroppo, rispecchia con precisione il livello del gioco. **S.C.A.R.S** infatti è un gioco scarso sotto ogni punto di vista che, partendo da delle premesse tutt'altro che originali è caratterizzato da una realizzazione tecnica a dir poco precaria e da una struttura di gioco in cui le pecche sono più numerose dei pregi. La trama, ambientata in un ipotetico futuro, è la seguente: nove potentissimi computer infatti hanno assunto il controllo dell'universo e, non trovando nulla di più divertente da fare, hanno deciso di inventare una competizione ispirata alle vecchie corse automobilistiche. Ogni computer ha quindi creato una vettura, le cui fattezze ricordano quelle di animali (e, ovviamente le caratteristiche della vettura si adattano all'animale a cui è ispirata), una pista e ha selezionato un'arma che può essere utilizzata nel corso della competizione; il risultato finale non è quindi particolarmente originale anche perché, una struttura di gioco simile (se non identica) si è già vista per decine di titoli e, la semplice scelta di ambientazioni e di mezzi stravaganti non può essere certamente considerato un elemento in grado di far primeggiare **S.C.A.R.S** tra le altre produzioni per Nintendo 64.

MEZZI ANIMALI

I problemi di **S.C.A.R.S** non si limitano però alla quasi totale mancanza di originalità; in realtà questo fatto non può essere poi considerato così grave dato che sono decine i titoli che, pur essendo caratterizzati da una struttura di gioco già vista, sono comunque in grado di divertire per ore e ore. Purtroppo è proprio nel controllo della vettura e nella realizzazione tecnica che il nuovo titolo di Ubisoft mostra evidenti lacune e difetti; guidare una vettura/animale infatti può essere decisamente irritante in alcune situazioni, dato che le macchine hanno l'insopportabile tendenza a rispondere con un leggero ritardo ai controlli. Inoltre come accadeva già nella versione Playstation, aleggia sempre la sensazione che il computer "giochi sporco", ovvero non rispetti minimamente i valori teorici di ogni singolo mezzo; se infatti noi dobbiamo fare numeri ed evoluzioni degne del miglior pilota di formula 1 per cercare di rimanere in pista, sbandando e controsterzando in continuazione, con la stessa macchina il computer esegue traiettorie perfette, senza la minima sbavatura mantenendo tra l'altro una velocità di punta elevata. Le uniche speranze quindi per vincere sono riposte nel continuo allenamento, con cui si può sperare, imparando alla perfezione sia le caratteristiche della macchina selezionata che la conformazione di ogni singolo tracciato, di ottenere qualche vittoria; stesso discorso vale per l'utilizzo in maniera costante delle varie armi che il gioco mette a disposizione. Come infatti avevo già accennato nell'introduzione, i computer hanno deciso, per rendere più emozionante e interessante la competizione, di posizionare una serie di pod che, una volta raccolti, si tramutano in utilissimi, e nella maggior parte dei casi distruttivi, gadget. A disposizione dei piloti ci sono quindi sfere di energia che "ribaltano" l'avversario, costringendolo a perdere preziosi secondi, missili oppure campi di energia che, abbandonati sulla pista, costringono a scomode manovre per evitarli e il classico turbo che, per un limitato periodo di tempo, consente di migliorare le prestazioni della propria vettura raggiungendo velocità altrimenti impossibili. Rispetto a quanto capita in molti altri titoli del genere, in cui l'utilizzo delle armi ricopre un ruolo secondario e non è sempre necessario combattere per avere speranze di vittoria, in **S.C.A.R.S** è invece consigliabile continuare a raccogliere e a sparare armi il più velocemente possibile. Le macchine controllate dal computer infatti tendono a sfruttare al meglio i gadget messi a loro disposizione (tanto che può capitare di essere primi fino a poche curve dalla fine e venire poi colpiti giungendo magari nelle ultime posizioni) e in alcuni momenti si ha l'impressione di trovarsi più in un campo di battaglia che su una pista in cui si sta svolgendo una corsa. La struttura di gioco quindi non è priva di difetti, così come la

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBISOFT
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

realizzazione tecnica che soprattutto nel settore grafico mostra lacune evidenti e decisamente rilevanti; lo scrolling infatti, qualunque sia la vettura prescelta, non raggiunge mai i livelli di altre produzioni del genere e non riesce a infondere quella sensazione di velocità necessaria per coinvolgere il giocatore. Non che ci siano scatti e perdita di frames, ma semplicemente lo scrolling è troppo lento, seppure abbastanza fluido. Passando poi a esaminare i fondali, bisogna sottolineare che le varie ambientazioni non brillano certo per originalità e che risentono in maniera evidente, come capita purtroppo per la maggior parte di titoli del genere, del bad clipping; veri e propri pezzi di montagna (o altri elementi del fondali di grosse dimensioni) compaiono dal nulla tappando dei vuoti la cui visione, pur non influenzando la giocabilità, è comunque fastidiosa. Note poco positive vengono anche dalla musica che, pur non avendo particolari difetti, non brilla per originalità e per qualità.

Globalmente **S.C.A.R.S** non può quindi essere considerato un titolo ben fatto; i numerosi problemi citati in precedenza nella recensione fanno infatti passare in secondo piano alcuni pregi del titolo di Ubisoft, pregi che vanno ricercati soprattutto nel discreto numero di opzioni di gioco disponibili e nella presenza della modalità che consente a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. In questo caso infatti, malgrado le lacune a livello grafico diventino ancora più evidenti, la possibilità di sfidare avversari umani che hanno le nostre stesse possibilità di vittoria (e gli stessi problemi nel controllo della vettura) rende leggermente più divertente la corsa. Rimane quindi da sottolineare il fatto che, tutto sommato, **S.C.A.R.S,** manca proprio nei fattori che decretano il successo di un gioco di giuda, ovvero nella velocità dello scrolling e nel sistema di controllo; la possibilità di utilizzare armi, che in teoria dovrebbe garantire un'ulteriore dimensione al gioco, si rivela sotto certi punti di vista addirittura nociva e abbassa ulteriormente la nostra valutazione globale.

Ubisoft ha purtroppo prodotto un titolo che risente di diversi problemi sia nella struttura che nella realizzazione tecnica; la sensazione che le macchine controllate dalla console siano decisamente più forti (e non si comportino nello stesso modo in mano al giocatore) è particolarmente evidente in alcune situazioni e il sistema di controllo e la necessità di continuare a sparare per poter aver speranze di vittoria trasforma la pista in una sorta di campo di battaglia. A livello tecnico poi, i soliti problemi di bad clipping sono accompagnati in questo caso da una certa lentezza dello scrolling, che comunque mantiene sempre un buon livello di fluidità. Un titolo tutto sommato deludente.

PAGELLA

GRAFICA	65
SONORO	64
GIOCABILITÀ	67
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	68

NHL 99

Le condizioni in cui vivono gli appassionati di hockey in Italia sono veramente disperate, tanto che ormai questa categoria di tifosi merita quasi di essere iscritta al WWF come specie rara e ormai in via di estinzione; i fattori a cui è dovuta questa crisi sono vari e numerosi e possono essere individuati senza troppi problemi. La poca esposizione a livello televisivo, sia per quanto riguarda il campionato italiano (su RaiTre, rete utilizzata per le sintesi sportive degli eventi più strani e assurdi, quali i campionati di boccette per esempio, l'hockey su ghiaccio non trova infatti spazio) che per la lega professionistica americana (Tele+ ha ormai quasi completamente abbandonato lo sport statunitense) e i rarissimi articoli sui giornali infatti non aiutano ad aumentare l'interesse intorno a questo sport, interesse che ha subito un netto calo anche a causa dell'incredibile abbassamento del livello tecnico. Se infatti fino a pochi anni orsono l'Italia poteva contare su un campionato di buonissimo livello, con squadre in grado di competere anche con le più blasonate formazione europee, le ultime stagioni hanno visto una "migrazione" dei migliori giocatori verso la Germania e la Svizzera, nazioni in cui gli ingaggi sono decisamente più elevati. Lo spettatore italiano quindi è ormai abituato alla mediocrità, ad assistere a partite spesso monotone e prive di spunti tecnici di buon livello in cui si affrontano giocatori che non sono in grado, per motivi puramente tecnici, di eseguire tutte quelle giocate spettacolari in grado di risvegliare l'interesse della folla; una volta usciti dal palazzetto però, la situazione cambia visto che, tornati a casa si può sempre inserire nella propria console (oppure caricare sul proprio PC) una delle innumerevoli versioni di **NHL Hockey** realizzata da Electronic Arts,

Peccato che esistano degli schemi con cui si può segnare quasi sempre...

software house leader nel settore che ormai ogni anno sforna, con precisione svizzera, una nuova edizione del proprio capolavoro. Ora finalmente anche il Nintendo 64 può contare su un episodio di questa gloriosa saga che, pur avendo perso sotto certi punti di vista lo smalto di un tempo, rimane sempre in grado di offrire una discreta dose di divertimento.

GANCIO CON BASTONE

Chi ha già avuto modo di provare un titolo della serie **NHL** di Electronic Arts ha ben presente cosa si deve aspettare da questa nuova cartuccia per Nintendo 64; a livello puramente strutturale infatti non sono state apportate grandi modifiche rispetto agli illustri predecessori mentre grafica e sonoro sono stati adattati alla potenza della console di casa Nintendo. Nessuna novità da segnalare quindi nel settore delle opzioni, che consentono, selezionando uno dei team NHL presenti, (tutti ovviamente con i roster aggiornati all'inizio di questo campionato), di prendere parte a una partita amichevole, ai play-off, a uno shoot-out oppure a una stagione completa; quest'ultima modalità di gioco è decisamente la più interessante dato che, nel corso della stagione, oltre a giocare tutte le 82 partite che compongono la regular season (e, sono nel caso di qualificazione, i play-off) bisogna controllare anche degli aspetti "manageriali". Nulla di particolarmente complesso, intendiamoci, ma abbastanza da permettere di avere un buon controllo su tutti gli aspetti del gioco; se infatti non è possibile decidere il prezzo dei biglietti, dei gadget, eventuali modifiche da apportare al palazzetto e altro ancora, bisogna comunque prendere importanti decisioni che riguardano l'acquisto dei free agent, eventuali scambi con altri team, (è anche possibile creare dal nulla il proprio giocatore ideale) e, a livello più tecnico, le tattiche da utilizzare in campo e la "costruzione" delle linee. Ultima opzione presente è poi il torneo in cui, oltre a poter utilizzare le formazioni della NHL sono disponibili anche 18 nazionali tra le più forti al mondo; è ovviamente presente anche l'Italia, visto che ormai da anni partecipa ai mondiali con risultati quasi sempre accettabili, anche se purtroppo i

Gli schemi delle varie squadre sono stati disegnati da Marc Crawford, allenatore dei Colorado Avalanche

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

E' tornata la rissa; ora infatti gli scontri tra due giocatori possono concludersi con dei brevi, ma sempre interessanti, incontri di boxe

nomi dei giocatori sono tutti inventati e non rispecchiano quelli realmente esistenti. Se poco è quindi cambiato nelle opzioni, discorso analogo può essere fatto per la struttura di gioco; in generale infatti, rispetto al predecessore sono ben poche le modifiche e, oltre ai numerosi pregi, sono rimasti intatti anche alcuni difetti hanno sempre caratterizzato questa serie. Sono infatti presenti un certo numero di azioni (un paio principalmente), con cui si

può segnare con percentuali vicine alla perfezione anche contro i team più forti; con un po' di allenamento, anche a causa di una evidente incapacità da parte dei portieri di bloccare alcune conclusioni, si possono segnare tranquillamente almeno 15 goal in una partita. Fortunatamente alzando il livello di difficoltà la situazione migliora in maniera abbastanza sensibile anche perché, oltre ad aumentare l'abilità degli avversari, anche la velocità di gioco subisce un incremento abbastanza evidente; da sottolineare che anche gli arbitri sono decisamente più attenti e fiscali, e alcuni interventi che a difficoltà Rookie non vengono sanzionati, portano invece a due minuti di penalità. I problemi di intelligenza artificiale, comunque, pur in tono minore, sono presenti anche ai livelli Pro e All Star; nelle situazioni di inferiorità numerica il computer infatti si chiude in difesa (e questo sarebbe un fatto normale) con i giocatori che si piazzano in posizione predefinite senza muoversi (ho addirittura tolto il portiere, ma gli avversari non hanno mai tirato il disco in porta) e rimangono comunque alcuni movimenti con i quali è possibile battere senza troppi problemi l'estremo difensore avversario. Se quindi possiamo tranquillamente affermare che **NHL 99** è il miglior titolo di hockey su ghiaccio disponibile per Nintendo 64, alcuni difetti strutturali sono comunque presenti; quasi impeccabile invece è la realizzazione tecnica che, sia nella grafica che nel sonoro, raggiunge livelli qualitativi veramente notevoli. Ma di questo, e di molto altro parleremo nel prossimo paragrafo...

GRAFICA E SONORO

La realizzazione tecnica è certamente il punto di forza di **NHL 99**; i giocatori infatti si muovono sul ghiaccio in maniera rapida e decisamente convincente e le animazioni sono tra le migliori mai viste nel genere. Ogni azione infatti è stata riprodotta fedelmente (anche i voli in stile attaccanti del Bolzano...) e ora, oltre ai classici tiri e passaggi, si possono eseguire conclusioni in back hand, giravolte, concludere con un movimento rapido di polso oppure caricare più a lungo la conclusione. Tutte queste giocate possono essere poi viste da diverse angolazioni e inquadrature anche se, come sempre, solamente una parte delle visuali presenti si rivela adatta al gioco; sempre a livello visuale bisogna sottolineare la presenza di un replay che consente di rivedere da qualsiasi angolazione l'azione appena conclusa e il cambio di visuale automatico durante le risse. Ebbene sì, i programmatori americani infatti hanno deciso di inserire nuovamente, questa "azione" che era stata accantonata in alcune delle versioni precedenti; ora quindi in caso di contrasto troppo duro i due giocatori coinvolti nello scontro risolveranno il loro "piccolo screzio" in maniera molto diretta. Decisamente positivo il giudizio anche sul sonoro che si avvale della collaborazione di Bill Clement che commenta le varie azioni di gioco, sottolineando i goal e le parate più spettacolari. Più che positivo quindi il giudizio sulla realizzazione tecnica che, unita a una struttura comunque convincente, garantisce una giocabilità e una longevità decisamente notevole; per tutti questi motivi, l'acquisto di **NHL 99** è consigliato a tutti gli amanti del genere.

SI RINGRAZIA BG GAMES PER LA CARTUCCIA

Pur non raggiungendo i livelli qualitativi dei migliori episodi della serie, *NHL 99* per Nintendo 64 rimane un titolo decisamente interessante; la realizzazione tecnica infatti è veramente eccellente sia per quanto riguarda la velocità d'azione che per la fluidità e la varietà delle animazioni, e anche la struttura di gioco, malgrado la presenza di alcuni difetti già citati nell'introduzione, riesce a riprodurre fedelmente buona parte degli schemi e delle azioni del vero hockey su ghiaccio. Tutto sommato quindi, il giudizio su questa prima produzione hockeystica targata Electronic Arts per Nintendo 64 non può che essere più che positivo.

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	88
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	86

Nascar 99

"Venghino signori e signore, venghino ad ammirare una tra le competizioni più emozionanti che l'uomo abbia mai creato; si tratta del campionato Nascar in cui, utilizzando delle potentissime macchine in grado di sviluppare una impressionante velocità massima, degli impavidi eroi si sfidano in pericolosissime gare in cui viene messa a dura prova l'abilità di guida e la prontezza di riflessi. Grande importanza ricopre inoltre la tattica, a causa della presenza delle bandiere gialle e della necessita di eseguire delle soste ai box per rifornire la vettura di carburante e per cambiare i pneumatici..."

-"Mi scusi signore, ma non le sembra che questa gara sia simile alla Formula 1? Quali sono le differenze?"

-"Stolto giovanotto, le differenze ci sono e sono ben evidenti; le gare infatti sono decisamente più lunghe, sono presenti alcune variazioni a livello regolamentare, oltre a evidenti differenze nel look e nelle struttura della vettura. La grande peculiarità però del campionato Nascar è che, se escludiamo un paio di gare, tutte le corse si svolgono su percorsi ovali!"

- "Ovali?"

- "Sì, hai capito bene, ovali che si differenziano per la diversa inclinazione delle curve e per la lunghezza dei rettilinei, in cui però la velocità è sempre a livelli elevatissimi..."

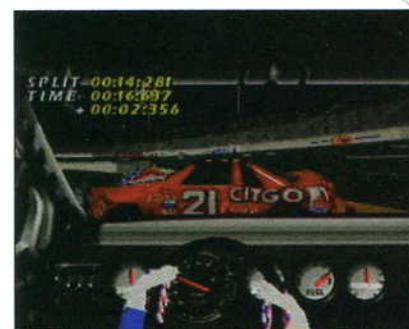
- "Ma i percorsi ovali sono una palla! Insomma, bisogna sempre curvare a sinistra, cosa c'è di divertente? Io me ne vado, torno a seguire la Formula 1, che è meglio!"

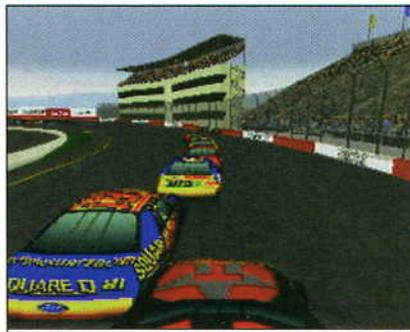
MA PERCHE' SI CURVA SEMPRE A SINISTRA?

Ammettiamolo, i percorsi ovali non sono certamente i tracciati più emozionanti che si possano trovare nel mondo delle corse

Oh che bello un percorso ovale. Dove sarà la prossima curva?

automobilistiche; se infatti a livello visivo (cioè guardando la gara in televisione) questo tipo di tracciato mantiene ancora un certo fascino, nei videogiochi purtroppo questo fascino, almeno a nostro parere, svanisce quasi completamente. Negli ovali infatti è sufficiente imparare la velocità da tenere in ogni curva (in realtà poi, basta rallentare leggermente, senza seguire minimamente la traiettoria segnalata sulla pista), per riuscire a ottenere dei risultati più che pregevoli; in alcuni giochi poi, ed è questo il caso anche del qui recensito **Nascar 99** di Electronic Arts, le vetture controllate dalla console seguono quasi sempre la stessa traiettoria, quindi è sufficiente trovarne un'alternativa (e vi assicuro che non è una impresa particolarmente ardua) per riuscire a compiere agevoli sorpassi. Purtroppo poi, oltre a questo non certo piccolo problema, **Nascar 99** risente di altre pecche, più o meno gravi, che ne diminuiscono ancora la giocabilità; nei due tracciati non ovali infatti, a causa della presenza di saliscendi e di una serie di visuali non propriamente adatte, almeno inizialmente è difficile comprendere in che modo si sviluppa il tracciato e, tutto sommato, il livello di difficoltà non è particolarmente elevato. Il sistema di controllo invece risponde in maniera abbastanza precisa e, sia in curva che in rettilineo, le vetture seguono traiettorie e si comportano come le controparti reali. Per mantenere alto il livello di realismo, i programmatori hanno

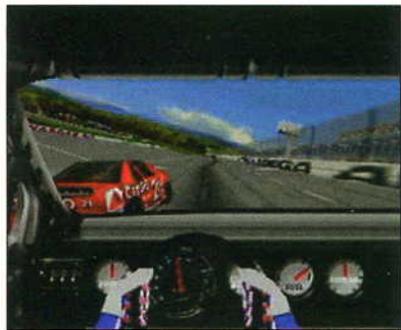
inoltre inserito alcune opzioni che permettono di settare una moltitudine di parametri; se quindi è possibile prendere parte a una singola corsa, in cui non bisogna preoccuparsi di incidenti e di rifornimenti (in caso di esplosione di una gomma, per esempio, il pneumatico ritorna in perfette condizioni dopo alcuni secondi) si può anche decidere di partecipare a un vero e proprio campionato, stabilendo anche il numero dei giri (si può arrivare anche a disputare una corsa di lunghezza pari a quella reale),

Gli incidenti e le bandiere gialle sono all'ordine del giorno in questo tipo di competizione

l'incidenza dei danni e la presenza o meno delle bandiere gialle. Prima di ogni gara inoltre, si possono variare gli assetti della vettura stabilendo l'inclinazione dell'alettone posteriore, la pressione delle gomme, il cambio automatico o manuale e la durezza delle sospensioni; questa operazione ricopre una notevole importanza dato che, anche se i tracciati hanno quasi tutti una forma simile, variando l'inclinazione e la lunghezza delle curve bisogna di conseguenza variare i settaggi sulla vettura. Da sottolineare poi che ogni macchina è dotata di caratteristiche leggermente diverse; Electronic Arts infatti detiene i diritti di sfruttamento per questo genere di competizione e quindi ha inserito tutti i piloti reali con le vetture chiaramente riconoscibili sia per caratteristiche estetiche che per peculiarità tecniche (se controllate Jeff Gordon, avrete certamente più possibilità di vittoria che se controllate Jimmy Spencer). Finalmente poi, al

Ovviamente sono presenti diverse visuali, dalla classica intera a quella, ancora più classica, dietro la macchina

contrario di quanto accadeva in molti altri titoli del genere, l'opzione per due giocatori consente di partecipare a competizioni in cui sono presenti anche vetture controllate dalla console (sei, per la precisione) trasformando i duelli uno contro uno in delle vere e proprie gare.

LA LINEA PASSA ORA AL CAMPIONATO NASCAR...

Per aumentare la dose di realismo, e per produrre anche un titolo più gradevole dal punto di vista estetico, i programmatori hanno deciso di sfruttare a fondo i diritti a loro disposizione; prima dell'inizio di ogni gara quindi potremo sentire il parere tecnico di due popolari telecronisti americani e leggere i titoli di un fantomatico giornale americano in cui i protagonisti commentano la propria prestazione. Ora non resta quindi che prepararsi per la partenza che, come avviene in quasi tutte le competizioni americane è lanciata; una volta iniziata la gara si possono notare un paio di aspetti decisamente positivi. Se infatti l'effetto nebbia è ancora presente su quasi tutte le piste, questo è decisamente limitato, così come è limitato il bad clipping; intendiamoci, in alcune zone della pista si possono notare (soprattutto se si sta guardando un amico correre) alcuni "pezzi" del fondale comparire dal nulla, ma l'effetto è certamente meno evidente in **Nascar 99** che in altri titoli del genere disponibili per Nintendo 64. Questo fatto poi, fortunatamente non si ripercuote più di tanto sulla velocità di gara che, sia nel gioco in singolo che in quello in coppia si mantiene sempre su livelli più che accettabili; apprezzabili inoltre il fatto che, eventuali danni riportati dalla macchina sono evidenziati visivamente da botte e ammaccature principalmente presenti sul muso della vettura. Non siamo invece rimasti particolarmente colpiti dal sonoro che, si limita ai soliti effetti sonori e commenti dei telecronisti; proprio in questo settore dobbiamo sottolineare le principali pecche visto che le frasi di commento sono abbastanza limitate e quindi si ripetono più e più volte nel corso della stessa gara. Analizzando quindi nella sua globalità **Nascar 99** siamo giunti alla conclusione che il nuovo titolo di Electronic Arts, pur essendo in possesso di alcune caratteristiche interessanti, manca ancora in alcuni aspetti decisamente importanti; l'esclusiva presenza di percorsi ovali (è vero che il campionato Nascar è composto principalmente da queste gare, ma si potevano anche inserire tracciati inventati dal nulla) unita a una difficoltà non particolarmente elevata diminuisce sensibilmente la longevità anche perché, una volta imparata la giusta traiettoria, vincere è veramente un gioco da ragazzi.

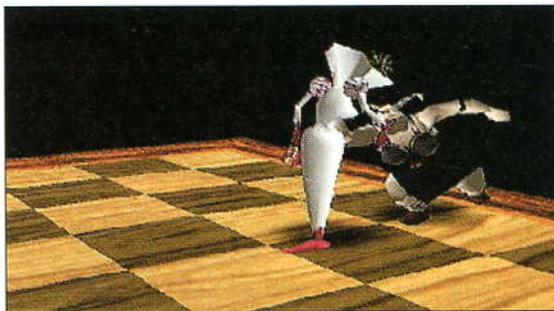
SI RINGRAZIA HALLOWEEN PER LA CARTUCCIA

A parte i soliti problemi a livello grafico (bad clipping e nebbia che, pur se in tono minore, affliggono comunque *Nascar 99*), in nuovo titolo EA risente di alcune pecche a livello prettamente strutturale. Oltre alla già citata presenza di piste solamente ovali, bisogna aggiungere che l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla console è abbastanza limitata, tanto che in alcune gare si può vincere agevolmente pur partendo dal fondo dello schieramento; questo perché gli avversari seguono sempre le stesse traiettorie, fatto che consente di passarli agevolmente sia all'interno che all'esterno. Tutto sommato quindi, *Nascar 99* potrebbe interessare ai fanatici della velocità (meglio se appassionati di questo tipo di competizioni) che, come è capitato con quasi tutte le simulazioni automobilistiche disponibili per Nintendo 64, devono comunque avere chiaro in mente che non si tratta certamente di un capolavoro.

Sbattere contro i muretti può essere pericoloso, soprattutto se si sono settati i danni al massimo

PAGELLA

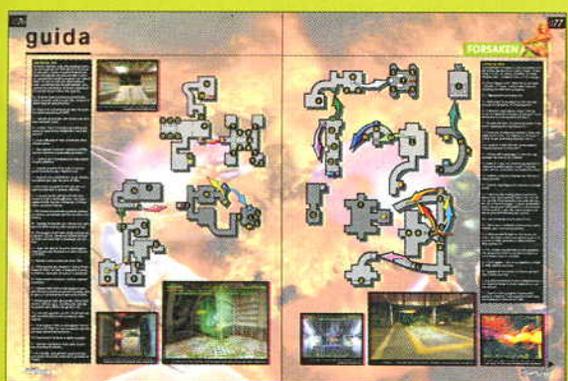
GRAFICA	80
SONORO	74
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	72

Virtual Chess 64

Per riuscire a sopravvivere e a proliferare nel corso dei secoli, è evidente che gli scacchi debbano avere qualche caratteristica peculiare in grado di interessare e di divertire milioni di persone; probabilmente si tratta della struttura di questo gioco che, partendo da basi abbastanza semplici permette di studiare mosse e tattiche sempre più complesse e in cui la fortuna ricopre un ruolo di secondo piano. Quasi mai infatti, se non proprio mai, sentiremo un avversario sconfitto dire "hai vinto perché hai avuto fortuna", visto che la buona sorte con gli scacchi ha veramente ben poco a che vedere; vediamo ora, per chi non ha mai avuto modo di "provare" questo gioco, di spiegare velocemente come si struttura una partita. Descrivere le regole degli scacchi in poche righe non è certamente un'impresa semplice; possiamo accomunare questo gioco a una sorta di battaglia in cui i due contendenti, entrambi con lo stesso numero di forze (due alfieri, due torri, due cavalli, un re, una regina e otto pedoni), devono riuscire a "catturare" il re avversario costringendolo a piazzarsi sulla scacchiera in modo tale da non avere più possibilità di movimento; per riuscire ad attuare questo piano bisogna studiare con attenzione ogni singola mossa, visto che per liberarsi la strada è utile cercare di eliminare i pezzi avversari più pericolosi, e che ogni pedina ha a sua disposizione diversi movimenti (per esempio la torre si muove in orizzontale e in verticale, mente l'alfiere solo in diagonale). L'abilità del giocatore è quindi messa a dura prova e, per vincere è necessario pianificare una vera e propria strategia, tenendo comunque sempre ben presente che anche l'avversario può avere in mente mosse sorprendenti o tattiche che, nel corso della partita, possono portare diversi vantaggi. Rispetto alla versione da tavolo, in **Virtual Chess** non

sono stata apportate modifiche a livello strutturale, e la principale innovazione è la presenza di alcune simpatiche animazioni quando si cattura un pezzo; ogni volta che una pedina avversaria viene infatti "mangiata" è possibile ammirare una sequenza in cui i due pezzi combattono. Peccato solo che le animazioni siano abbastanza ridotte e non riguardino tutto il gioco, ma solamente i combattimenti e che non sia possibile decidere di saltare le scenette. La grafica e il sonoro comunque non sono fattori fondamentali in questo genere di giochi, in cui invece sono decisamente più importanti le opzioni; sotto questo punto di vista i programmatori hanno svolto un lavoro più che discreto, inserendo la bellezza di quattordici livelli di difficoltà e la possibilità di giocare fino a tre partite contemporaneamente e di inserire un tempo limite per ogni mossa. E' poi ovviamente presente anche un'opzione per il salvataggio, indispensabile in un gioco come gli scacchi, in cui una partita può durare anche diverse ore; per chi invece si avvicinasse per la prima volta a questo gioco, i programmatori hanno inserito un "Tutorial" che partendo dalla spiegazione delle regole base arriva ad illustrare gli schemi più complessi. Dopo un attento esame, pur non essendo un grandissimo esperto di scacchi, mi sembra di poter affermare che **Virtual Chess** è un prodotto ben strutturato in cui gli appassionati del genere potrebbero trovare una valida sfida; il problema principale però, sinceramente, risiede nell'effettiva utilità di questo titolo. A meno che non siate dei solitari e non avete mai la possibilità di trovare un avversario per le vostre partite di scacchi, non ha molto senso spendere una cifra così ingente (più o meno, il costo è simile a quello di tutte le altre cartucce per Nintendo 64) quando è possibile sfidare un amico con la semplice spesa di una scacchiera.

SCHEDA GLOBALE 64

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	STRATEGICO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

***Virtual Chess*, pur essendo un buon titolo, difficilmente riuscirà a ottenere molti consensi tra i possessori di Nintendo 64; è vero che la realizzazione tecnica è tutto sommato accettabile e che sono presenti diversi livelli di difficoltà, ma spendere una cifra decisamente elevata per acquistare un titolo del genere (tra l'altro neanche il migliore, se avete a disposizione un PC comprate l'ultimo *Chessmaster*...), è consigliabile solamente ai veri amanti degli scacchi che non hanno mai la possibilità di sfidare qualcuno al proprio gioco preferito.**

Capcom Generation Vol. 2

Un decennio fa, Capcom non era solamente l'azienda numero uno nel campo delle avventure orrorifiche e dei picchiaduro bidimensionali. Il suo marchio era impresso su coin-op che facevano impazzire per la loro complessità e abbracciavano ogni stile di gioco. Uno dei giochi che resero Capcom un nome da tenere bene a mente fu **Ghosts 'n' Goblins**, una sintesi felicissima di atmosfera e giocabilità che nessuna azienda concorrente, all'epoca, riuscì a riprodurre. Ebbene, oggi possiamo rivivere le indimenticabili sensazioni regalateci da quel classico con il secondo volume di **Capcom Generation**. Spendendo una cifra non eccessivamente alta (tenete presente che il gioco è attualmente disponibile solo come prodotto d'importazione) si viene in possesso di tre fra i migliori platform di tutti i tempi. **Ghosts 'n' Goblins**, distribuito per la prima volta nel 1985, è un platform alquanto elementare e poco raffinato dal punto di vista estetico, almeno secondo i metri di giudizio odierni. Eppure in esso c'è qualcosa che lo rende una fantastica esperienza videoludica. Il sistema di controllo rasenta la perfezione, gli ostacoli sono dosati con grande sapienza e le ambientazioni sono eccezionalmente accattivanti e suggestive. Il primo seguito, **Ghouls 'n' Ghosts**, portò la saga nell'era dei 16-bit. Il gioco sfruttava appieno le potenzialità della tecnologia CP-System 1, brevettata dalla stessa Capcom e utilizzata anche in giochi come **Street Fighter 2**, **Mercs** e **Final Fight**. A guadagnarci fu soprattutto la veste grafica, che proponeva sprite più grossi, fondali più dettagliati e animazioni più convincenti. Incredibilmente Capcom riuscì a migliorare anche la giocabilità per mezzo di un sistema di controllo più fluido e un paio di modifiche alla struttura di gioco (per esempio, si poteva sparare verso l'alto). Considerato col senno di poi l'episodio migliore della serie, **Ghouls 'n' Ghosts** è una delle migliori ragioni che noi di Mega Console abbiamo mai avuto per giustificare una vita dedicata esclusivamente ai videogiochi: quel piccolo cavaliere in armatura, per noi, vale quanto Sonic o Mario. L'ultimo gioco proposto in questo secondo volume di **Capcom Generation** è una vera e propria mosca bianca in quanto si tratta dell'unico titolo fra tutti quelli apparsi in questa collezione a non avere visto la luce come coin-op. **Super Ghouls 'n' Ghosts** è un seguito ufficiale e assolutamente originale che per diverse ragioni è approdato direttamente al Super NES. La sua veste grafica richiama molto quella di **Ghouls 'n' Ghosts** (e scusate se è poco!), ma quanto a giocabilità questo titolo è decisamente più simile al capostipite della serie. Indipendentemente dai punti di contatto con i suoi predecessori, comunque, **Super Ghouls 'n' Ghosts** resta uno dei migliori platform mai realizzati ed è probabilmente il gioco più difficile della serie. L'unico neo che il prototipo possedeva era una notevole quantità di rallentamenti, ma questo è un problema che alla versione Saturn, naturalmente, risulta del tutto sconosciuto. Riepilogando, le parole non bastano a esprimere la gioia che si prova nel frequentare di nuovo questi giochi. Capcom ha fatto uno splendido lavoro di conversione per cui non potrà mai essere ringraziata abbastanza. Assieme all'imminente raccolta dedicata a **Street Fighter**, **Capcom Generation Vol. 2** rappresenta perfettamente ciò che ha reso Capcom uno dei nomi più famosi nel mondo dei videogiochi. Comprate questa collezione e assaporate la magia di un'epoca che non tornerà mai più.

Beh, leggendo il blocco di testo principale avrete già capito che a noi questo *Capcom Generation Vol. 2* piace un casino solo per il fatto che ci permette di tornare a un'epoca in cui tutto ciò di cui dovevamo preoccuparci era fare bene i compiti di scuola. Tuttavia la nostra professione ci impone di giudicare il gioco non per quello che rappresenta ma per quello che offre in termini di grafica, giocabilità e via dicendo. Ebbene, la qualità della grafica ovviamente varia da titolo a titolo, ma nel complesso è davvero mirabile (e in ogni caso nessuno acquista dei retrogiochi per la loro grafica!). Il sonoro non è certo tale da impegnare al massimo il Saturn, ma il commento musicale e gli effetti acustici sono in perfetta sintonia con le ambientazioni proposte dai giochi. Discutere della giocabilità è praticamente superfluo: il fatto che questi giochi siano riapparsi in circolazione dopo tutti questi anni la dice lunga, in proposito. E come se ciò non bastasse, questi giochi sono anche dannatamente impegnativi. Per non parlare del fatto che, come molti ricorderanno, *Ghouls 'n' Ghosts* va finito due volte.
Raramente il *retrogaming* ha avuto esponenti così qualificati!

SCHEDA

GLOBALE **80**

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

IN EDICOLA

MEGA SCONTO PER UN CON DEI SUPER VANTAGGI!

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON DEI VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI. VUOI SAPERE QUALI ? ECCOLI:

SPECIALE SCONTO del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO. Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA. Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console

Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO

NINTENDO 64 • DREAMCAST • SATURN

MEGA CONSOLE

MEGA CONSOLE NUMERO 53

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

A TUTTO DREAMCAST!

Nome ________________ Cognome ________________
Via e numero ________________ Cap ________
Città ________________ Prov. ________ Tel. ________________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

- ☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206 CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI
- ☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO
- ☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ________________ data di scadenza __/__
nome e cognome del titolare della carta ________________
firma del titolare della carta di credito ________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ________________

Console, scegli di essere "MEGA"

Questo mese la rubrica dei trucchi è dominata dal Nintendo 64. Di trucchi per giochi Saturn non c'è manco l'ombra. Del resto non c'è nulla neanche per le altre gloriose macchine della grande «N» come il Super NES (alias Super Famicom) e il Game Boy. Eh sì, i tempi stanno decisamente cambiando. Tra poco le pagine di questa rubrica cominceranno a riempirsi di trucchi per i primi titoli destinati alla nuova console ammiraglia di Sega, il Dreamcast. E l'antica faida fra i sostenitori di Nintendo e i supporter di Sega si riaccenderà in un tripudio di insulti reciproci. Con grande divertimento di chi possiede una PlayStation, probabilmente. In ogni caso MegaTrix cercherà di accontentare ambedue le parti: i trucchi, come recita la costituzione videoludica inventata in questo momento da me medesimo, sono uguali per tutti...

A cura di Fabio D'Italia

ALL STAR BASEBALL 99

NINTENDO 64

Terrestri Contro Marziani
Eccovi un trucco che vi permetterà di affrontare una squadra composta da abitanti del pianeta Marte. Avanti, fate vedere i sorci verdi a quegli omettini verdi!
Nella schermata con la scritta ENTER CHEATS, scrivete la parola ATEMYBUIK. Fatto ciò, avviate una partita e, dopo aver richiamato l'opzione STADIUM SELECT, scegliete ALIENOPOLIS. Giocherete in uno stadio illuminato da luci al neon e provvisto di un cielo stellato che pare tolto di peso da un episodio di Star Trek. Ma la cosa più entusiasmante è che giocherete contro extraterrestri dalla pelle verde grossi come armadi!

Imbrogliare il Computer
Questo trucco è una mezza bidonata ma può farvi molto comodo quando state affrontando una stagione e avete bisogno di conquistare qualche base.
Questo trucco ricorda vagamente quello di World Cup 98. Dopo aver battuto una pallina, premete START e prendete il controllo della squadra che lancia. A questo punto, fate qualunque cosa, ma evitate di prendere la palla. A questo punto la vostra squadra di prima (che batteva) potrà conquistare indisturbata tutte le basi!

Giocatori Giganti
Dopo aver richiamato il menù dei cheat mode, inserite la parola GOTHELIUM. E voilà, ecco i vostri ragazzi trasformati in esseri dalla testa abnorme.

Corse Più Veloci
Quando correte, premete il tasto Z per aumentare la velocità della galoppata. Se invece tornate di corsa a una base, premete R.

GOEMON

NINTENDO 64

Evitare il Fuoco Nemico
Ecco un difettuccio di programmazione che vi aiuterà a tirarvi fuori dai guai, e in particolare a eludere le attenzioni rivoltevi da quei mostriciattoli rosa che lanciano rose e vi fanno impazzire. Leggete e gioite: quando un nemico spara, premete C BASSO per cambiare personaggio, così il fuoco del nemico non andrà a segno!

FORSAKEN

NINTENDO 64

Invincibilità
Andate alla schermata con la scritta PRESS START, quindi premete A, tasto Z due volte, SU, SINISTRA , C SINISTRO due volte e infine C BASSO.

Selezione del Livello
Andate alla schermata con la scritta PRESS START, quindi premete A, R, tasto Z, SU per due volte, C ALTO e infine C BASSO per due volte.

Psychedelic Mode
Andate alla schermata con la scritta PRESS START, quindi premete A, R, SINISTRA, DESTRA , GIU' , C ALTO, C SINISTRO e C BASSO.

Nitro Illimitate
Andate alla schermata con la scritta PRESS START, quindi premete B due volte, R, SU, SINISTRA, GIU', C ALTO e C SINISTRO.

YOSHI'S STORY
NINTENDO 64

Nuovi Brani Musicali
Anche i tipi più duri si sciolgono alla vista del piccolo Yoshi! Eccovi un trucchetto che vi permetterà di giocare all'infinito avendo per sottofondo un commento musicale del tutto inedito: se morite, resettate il gioco. Ripartirete dal livello in cui avete tirato le cuoia con una nuova schiera di Yoshi! Andate al menù del Trial Mode e state in attesa per qualche minuto. Dopo che la musica è stata riprodotta per otto volte, ascolterete un nuovo motivetto: è la stessa melodia che fa da sottofondo al Mario Paint per il Super NES!

BUST-A-MOVE 2
NINTENDO 64

Mondo Segreto
Alla schermata del menù principale, premete L, SU, R e GIU' . A questo punto, in una partita al gioco del puzzle vedrete una nuova ambientazione chiamata 'Another World'.

Nuovi Personaggi da Controllare
Selezionate la modalità di gioco Puzzle e andate alla schermata dei percorsi, quindi immettete alla svelta questo codice: SINISTRA per due volte, SU, GIU', L, R, L, R.
A questo punto vedrete un riquadro contenente un personaggio. Premete SINISTRA e DESTRA col disco direzionale per scegliere quello che più vi aggrada. Alcuni personaggi non potranno essere acquisiti prima di aver battuto dei boss.

ISS 64
NINTENDO 64

Fate Vedere i Sorci Verdi al Portiere!
In ISS 98 sono state inserite diverse migliorie, ma il prototipo resta sempre un classico. Come dimostra il trucco che andiamo a proporvi...
Quando il portiere sta per effettuare un rinvio da fondo campo, mettetevi vicino a lui. Non appena la palla viene calciata, premete simultaneamente i tasti A e B per fregarlo. A questo punto, se la palla vi è finita tra i piedi, non dovrete fare altro che passarla all'attaccante, che potrà segnare con facilità.

QUAKE
NINTENDO 64

Nuova Modalità di Gioco
Alla schermata per l'inserimento della password immettete un'intera fila di «Q». Vedrete apparire la scritta "Invalid Password", ma voi non fateci caso e avviate lo stesso la partita: vi ritroverete in possesso di tutte le armi e non potrete morire. Proprio come Connor MacLeod. Who wants to live forever, eccetera eccetera...

WCW VS NWO
NINTENDO 64

Acquisire le Mosse Speciali dell'Avversario
Quando lo Spirit meter inizia a lampeggiare diventando "Special", eseguite una Strong Grapple sul vostro avversario. Durante la mossa, premete rapidamente A e B insieme. Eseguirete così una delle mosse speciali del vostro avversario. Forte 'sta cosa, vero? Questo trucco funziona con qualsiasi tipo di presa, dal davanti o da tergo.

Liberarsi dalle Strette Regolarmente
Non sempre si viene schiaffeggiati o scaraventati a destra e a manca; a volte l'avversario si limita a stringervi fra le sue possenti braccia. Sembra un segno di amicizia, ma in realtà è tutt'altro. Eccovi dunque un altro sistema per sfuggire a queste micidiali prese. Quando vi trovate imprigionati in una stretta, date un colpetto al joystick tridimensionale: vi libererete in un batter d'occhio! E il bello è che questo trucco funziona sempre!

WETRIX
NINTENDO 64

Nuovi Pezzi
Fate diventare verde lo sfondo dello schermata per la selezione della partita conseguendo l'OK in ogni partita e in tutte le modalità di gioco, ad eccezione di Practice e Multiplay. Fatto ciò, in tutte le modalità di gioco (tranne le due già menzionate) vedrete una figura azzurra: cliccateci sopra e vedrete apparire una papera. A questo punto giocherete con dei pezzi diversi da quelli di prima.

Maremoto nella Schermata di Avvio
Fate diventare verde lo sfondo dello schermata per la selezione della partita conseguendo l'OK in ogni partita e in tutte le modalità di gioco, ad eccezione di Practice e Multiplay. Fatto ciò, premete i tasti C ALTO o C BASSO e cominciate a spostare il joystick analogico in varie direzioni. Guardate come il Nintendo 64 riesce a gestire gli effetti d'acqua!

GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

Completare lo Scenario "Cradle"

Una delle domande che i nostri lettori ci rivolgono con maggiore frequenza è: «Come faccio a finire la sezione del Cradle quando gioco come Agente 00?» Ecco come potete riuscirci...

1 - Correte alle due casupole. Mettetevi di spalle contro la parete della casupola situata nell'angolo alla vostra sinistra.

2 - Trattenetevi nella casupola per qualche istante: Trevelyan lancerà una granata e si ucciderà praticamente con le proprie mani! Bella lì!

Addio, Natalya!

Ed ora ecco come disfarvi di quella zavorra che è Natalya in una partita per un giocatore. Mettete in funzione il cheat che vi permette di acquisire tutte le armi e andate al livello Bunker 2 come «Agente». Raggiungete la fine del livello tenendo fra le mani delle mine provviste di sensori (le cosiddette Proximity Mines) e assicuratevi che Natalya non se ne vada prima di voi.

[2] Poco prima di andarvene gettate una mina, quindi gettatene un'altra per far sì che atterri vicino alla prima. Fatto ciò, uscite dal livello. James se ne andrà camminando tra le fiamme, mentre Natalya tirerà le cuoia. Che peccato...

Cheat Temporali

Livello	Effetto	Livello Di Difficoltà	Tempo
Dam	Paintball Mode	Agente Segreto	2:40
Facility	Invincibilità	Agente 00	2:05
Runway	Teste Giganti	Agente	5:00
Surface 1	Lanciagranate x2	Agente Segreto	3:30
Bunker 1	Lanciarazzi x2	Agente 00	4:00
Silo	Turbo Mode	Agente	3:00
Frigate	Multiplay Radar	Agente Segreto	4:30
Surface 2	Bond Miniaturizzato	Agente 00	4:15
Bunker 2	Coltelli da Lancio x2	Agente	1:30
Statue	Animazioni Veloci	Agente Segreto	3:15
Archives	Invisibilità	Agente 00	1:20
Street	Razzi del Nemico	Agente	1:45
Depot	Animazioni Rallentate	Agente Segreto	1:40
Train	PP7 d'Argento	Agente	5:25
Jungle	Coltelli da Caccia x2	Agente	3:45
Control	Munizioni Infinite	Agente Segreto	10:00
Caverns	RCP90 x2	Agente 00	9:30
Cradle	PP7 d'Oro	Agente	2:15
Aztec	Laser x2	Agente Segreto	9:00
Egyptian	Tutte le Armi da Fuoco	Agente 00	6:00

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO 64

Il Codice dei Codici!

Ecco un trucchetto che farà schizzare nell'iperspazio quei giocatori che non sono riusciti a superare un certo punto e alla fine si sono arresi. Esso vi permetterà infatti di ottenere tutti gli oggetti, l'invincibilità, 50 vite e la selezione del livello. Coraggio, la Forza sarà di nuovo con voi!

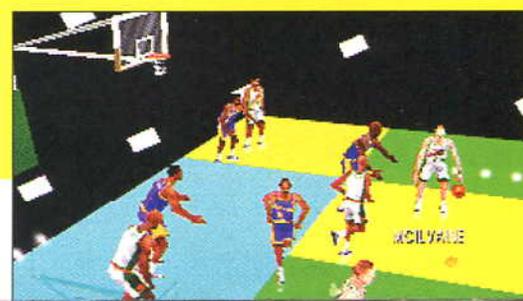
Avviate una partita e inserite la pausa. Tenete premuti tutti i tasti C, i tasti L e R, il tasto Z e SINISTRA col disco direzionale. Nel frattempo spingete lentamente il joystick analogico verso sinistra finché non sentite una specie di campana. Accedete al menù col codice -Wampa—Stompa. Usate le maiuscole per le iniziali di ciascuna parola e le minuscole per il resto di esse. Uno spazio prima di Wampa e due spazi prima di Stompa. Usate L sul retro del controller, R sul retro del controller, SU sul disco direzionale e GIU' sul disco direzionale per selezionare le agevolazioni offertevi. Tenete premuti tutti i tasti e spostate il joystick analogico a sinistra o a destra finché non udite la campana di prima. Continuando a tenere premuti tutti i tasti, spingete il joystick analogico nuovamente a destra finché non udite la campana, quindi spingetelo a sinistra, a destra e a sinistra. A questo punto dovrebbe apparire delle parole tinte di rosa.

NBA COURTSIDE

NINTENDO 64

Squadre Segrete

Anche NBA Courtside ha i suoi "scheletri nell'armadio". Solo che in questo caso sono alti almeno due metri... Tenete premuto L mentre selezionate una partita Pre-Season col tasto A. A questo punto fate scorrete lo schermo verso destra per selezionare una squadra, così vedrete tre formazioni segrete: Nintendo, N64 e Leftfield.

BANJO-KAZOOIE
NINTENDO 64

Operazioni di Chirurgia Plastica su Banjo e Kazooie
Ecco come fare per accedere alle opzioni speciali:
Andate a Treasure Trove Cove, cercate il secchio e gettateci dentro due uova per togliere l'acqua. Componete il nome di Banjo Kazooie sulle piastrelle per ottenere il pezzo del puzzle custodito nel castello di sabbia. A questo punto tornate alla casa di Banjo e sollevate lo sguardo verso l'immagine di Bottles. Bottles vi darà qualche altro rompicapo da risolvere. In premio riceverete dei nuovi codici.

Banjo Lo Smilzo
Questo trucco allunga Banjo facendolo camminare come un'anatra. Nella casa di Banjo, osservate l'immagine di Bottles e risolvete i suoi rompicapo. Otterrete così il codice BOTTLEBONUSFOUR.
Andate al castello di sabbia situato a Treasure Cove Trove, quindi prosciugate la piscina e componete le parole che formano la parola summenzionata servendovi delle piastrelle.

Giant Kazooie
Nella casa di Banjo, osservate l'immagine di Bottles. Affrontate e risolvete quattro dei puzzle proposti. Otterrete così il codice BOTTLEBONUSTHREE. Andate al castello di sabbia situato a Treasure Trove Cove e componete le lettere che formano la parola summenzionata. Prima però assicuratevi di aver risolto i puzzle.

Giant Banjo
Recatevi nell'abitazione di Banjo e guardate verso l'alto col tasto C ALTO. Risolvete i primi sei puzzle. Otterrete così il codice BIGBOTTLEBONUS. Andate al castello di sabbia situato a Treasure Trove Cove e componete le lettere che formano la parola summenzionata. Per far sì che il trucco funzioni dovete assolutamente aver risolto i puzzle menzionati nel punto no. 1.

Nuova Veste Grafica
Quando scegliete una partita da caricare, premete simultaneamente START, R e il tasto A. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, potrete gustarvi una sequenza comica del tutto inedita.

Bye Bye, Pescecane!
Quando vi trovate in acqua, premete il tasto A ed effettuate un'altra pressione quando Banjo esce dall'acqua. Kazooie comincerà a volare. Continuate a fare questa cosa e solcherete la superficie marina a una velocità di gran lunga superiore a quella che potreste ottenere nuotando normalmente.

Animazioni Introduttive Più Divertenti
Eccovi un trucchetto che vi permetterà di ammirare delle animazioni del tutto inedite quando Banjo inizierà una partita. Fate attenzione a non premere accidentalmente il tasto Z, altrimenti perderete l'intera partita.
Andate alla schermata per la selezione del tipo di partita. State sulla prima partita salvata, aspettate che il pesce rosso sbatta la testa contro la boccia. Dopo la terza capocciata, premete alla svelta il tasto A. Guardate un po' che cosa succede! Stando sulla seconda partita salvata invece, aspettate che il pesce rosso dia una capocciata alla boccia e dopo averlo visto fare la stessa cosa per la terza volta premete alla svelta il tasto A. E voilà, altre animazioni inedite! Wow!

CRUIS'N WORLD
NINTENDO 64

Potenziamento delle Vetture
Accumulate dei punti nella modalità di gioco «Championship» per potenziare le vostre vetture. Ottenete otto punti e premendo C ALTO o C BASSO potrete portare le capacità del vostro parco macchine al livello 1. Acquisite 100 punti nella modalità di gioco «Championship» e salirete al livello 3. Vrrrroooommmm!!!

SUPER MARIO 64
NINTENDO 64

Tutte le Vite che Volete!
All'esterno del castello, arrampicatevi e sorreggetevi con una sola mano sulla cima del terzo albero che si raggiunge dalla cascata. Acquisirete così una vita supplementare. A questo punto tornate nel castello e poi tornate di nuovo all'albero per fare la stessa cosa di prima e acquisire così un'altra vita supplementare. Ripetete la procedura altre volte e otterrete tante vite quante non ne avete mai sognate!

DUKE NUKEM
NINTENDO 64

Selezione Del Livello
Prima di tutto richiamate il menù dei cheat mode. Per accedere a questa schermata dovete premere SINISTRA, GIU', L per due volte, SU , DESTRA , SINISTRA, SU. Vedrete apparire il nome della nuova schermata sotto la scritta 'Options'.
A questo punto premete R , L, R, C BASSO, DESTRA , SU , SINISTRA e infine C ALTO. Fatto ciò, andate al menù dei cheat mode e scegliete il livello che più vi piace. Inizia qui la riscossa di Duke!

MEGA trix Banjo-Kazooie

La Guida - Seconda e ultima parte

"E' troppo uguale a Mario", "Il massimo del platform", "Lo faranno per Dreamcast?", queste le frasi, lecite o meno, che saltano fuori quando si parla di un kolossal come Banjo-Kazooie, ma a noi che importa? Noi vogliamo trovare tutte le note, tutti i jinjos, tutte le nuove mosse sennò la notte non si dorme... Come dite? Potremmo sempre guardare una puntata del Maurizio Costanzo Show? Beh, sì, in effetti...

GOBI'S VALLEY

Andate alla stanza con le ragnatele e aprite la porta da 350 note. Varcate detta porta e completate il puzzle, quindi tornate alla stanza col vaso, prendete gli stivali e correte lungo la sabbia per raggiungere la porta incorporata nella palma.

La Sfinge di Jinxy

Raggiungete in volo la sommità dei cactus situati davanti alla sfinge. Lanciate un uovo nella narice di Jinxy, quindi raggiungete l'altra colonna con un salto e sparatene un altro.
Fatto ciò, la porta situata fra le zampe della sfinge si aprirà.
Varcate la porta per raggiungere la stanza con i tappeti magici. Salite sul primo di questi tappeti e lanciate un uovo all'indirizzo della sfinge situata nelle vicinanze per farla sollevare.
Saltate da un tappeto all'altro usando lo stesso metodo finché non raggiungete il pezzo di puzzle.

La Piramide a Gradini

Prendete le scarpe da corsa poste in cima alle chine sabbiose situate presso la piramide a gradini, correte giù e azionate l'interruttore situato di sotto. Risalite la piramide di corsa per raggiungere il portello posto sulla sua sommità prima che il tempo a vostra disposizione si esaurisca. Nuotate verso il basso e prendete il pezzo di puzzle per allagare il fosso.

Il Gioco delle Coppie

Arrampicatevi sulla piramide triangolare. Colpite l'interruttore trovato in cima alla struttura col Beak Blast, quindi varcate la porta. Schivate la mummia per colpire le piastrelle col Beak Bust, poi fate combaciare le figure per ottenere un pezzo di puzzle.

Gli Anelli degli Dei

Prendete il volo e cercate l'idolo con l'anello esagonale posto sopra la sua testa. Volate attraverso detto anello per fare apparire un altro idolo. Volate attraverso l'anello di ogni idolo e dietro la sfinge troverete un pezzo di puzzle.

Histup il Serpente

Prendete il volo e colpite il bersaglio posto in cima alla terza piramide col Beak Bomb.
Fatto ciò, correte subito dentro e parlate al tizio in cui vi imbattete. A questo punto sparate delle uova da dietro nel cesto che vi gira intorno.
Quando questo bersaglio verrà colpito un certo numero di volte, il serpente Histup apparirà davanti a voi. A questo punto salite per raccogliere il pezzo di puzzle.

La Tomba di Re Sandybutt

Quando il fosso è pieno, salite sulla colonna situata vicino alla testa della sfinge. Sparate 3 uova nella bocca e la piramide si solleverà. Fate altrettanto da altre colonne, quindi entrate nella piramide. Correte attraverso il labirinto usando l'invincibilità per superare la mummia. Il pezzo di puzzle si trova dentro il forziere.

Grabba

Risalite la pendenza situata dietro la piramide a gradini per raccogliere le scarpe da corsa, quindi precipitatevi all'isola di Grabba saltando oltre le sabbie mobili. Per raccogliere il pezzo di puzzle non dovete fare altro che saltare verso di esso sulla palma di Grabba.

Gobi

Colpite col Beak Bust la pietra a cui Gobi è incatenato, così potrà andare a cercarsi un luogo ombreggiato. Un pezzo di puzzle sarà la vostra ricompensa.

Trunka a bagno

Gobi riposa all'ombra di Trunka. Colpitelo alla schiena col Beak Bust e questi sputerà dell'acqua addosso a Trunka facendolo crescere fino a

rendere visibile il pezzo di puzzle che nascondeva. Per impadronirvene fate un voletto.

Il Covo di Gruntilda
Il labirinto situato nella tomba di Sandybutt ospita l'insegna di Gruntilda, a destra dell'uscita: colpitelo e il sarcofago situato nella stanza col vaso dorato si aprirà. Evvai, un altro pezzo di puzzle!

VITE SUPPLEMENTARI

1. In cima alla piramide quadrangolare.
2. Dietro la sfinge.
3. Nel labirinto di Sandybutt.

NUOVE MOSSE

Scarpe da Corsa:
Incontrate la talpa in cima alle due chine sabbiose.

ECCO DOVE TROVARE I JINJOSI

Azzurro: In fondo alla cavità.

Verde: Nella nicchia situata dietro la piramide del rompicapo con le piastrelle.

Arancione: Sul tappeto magico situato all'interno di Jinxy.

Rosa: Nel vaso situato in fondo al labirinto di Sandybutt.

Giallo: Sull'isola, presso l'entrata.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI

5 sulla prima pendenza, 6 sulle zampe della sfinge, 8 dietro la sfinge, 7 all'interno di Jinxy, 7 nella Tomba di Sandybutt, 4 sulle ringhiere situate presso la Tomba di Sandybutt, 9 lungo il bordo del fosso, 6 in fondo al fosso, 4 sulle ringhiere situate presso la piramide col rompicapo a base di piastrelle, 4 nella piramide col rompicapo a base di piastrelle, 2 in basso, accanto alla piramide col rompicapo a base di piastrelle, 2 sulle pendenze situate vicino al cactus a forma di «O», 4 nella piramide a gradini, 11 vicino allo spazio occupato da Grabba, 8 nella piramide di Histup e 5 presso la caverna dove il tappeto magico si ferma.

MAD MONSTER MANSION

Aprite la porta da 450 note nella caverna con le ragnatele, quindi nuotate e saltate per raggiungere il dipinto.
Tornate quindi alla caverna con le ragnatele e varcate la porta da 350 note. Oltrepassate la lava per raggiungere il cimitero: qui troverete la residenza dei mostri che dà il nome a questo livello.

La Torre dell'Orologio
Sfondate i cancelli di ferro per raggiungere la chiesa, quindi inerpicatevi sulla lapide funeraria situata vicino all'entrata e saltate in alto per raggiungere la torre dell'orologio. Giunti in cima, saltate dalla piattaforma propulsiva per raggiungere la banderuola. Sopra di essa troverete un pezzo di puzzle.

I Vasi dei Fiori
Nel cimitero che cinge la chiesa, sparate uova dal retro nei vasi dei fiori. Riempiendoli tutti e cinque otterrete un pezzo di puzzle.

L'Oro di Napper
Napper si sveglia se camminate sul suo pavimento scricchiolante, perciò inerpicatevi sul grande canale di scolo della sua abitazione e poi cercate di raggiungere il comignolo.
Gettatevi dentro di esso, quindi saltate da una sedia all'altra per raccogliere il vostro pezzo di puzzle senza disturbare il padrone di casa.

Il Pozzo
Vicino alla casa dei fantasmi c'è il sentiero che conduce al pozzo. Immergetevi in esso e raggiungete a nuoto il secchio. Dentro quest'ultimo troverete un altro pezzo di puzzle.

L'Organo di Mozand
Trovate la meridiana affacciata sullo stagno verde e colpitela col Beak Bust per aprire la porta della chiesa.
Fatto ciò, raccogliete fulmineamente le scarpe da tennis e precipitatevi alla porta saltando oltre gli ostacoli che avete davanti.
Dentro, salite sull'organo e seguite i motivi di Mozand. Finite entrambi i motivi e un pezzo di puzzle apparirà sulla sommità delle canne dell'organo.

La Tavola di Ouija
Andate alla casa dei fantasmi (quella con la luce che scaturisce dall'interno) e sfondate la porta. Andate su per raggiungere il vetro, quindi saltateci sopra e formate la parola BANJO KAZOOIE sulla tavola di Ouija prima che il tempo a vostra disposizione si esaurisca evitando nel contempo i fantasmi che vi girano intorno.

La Cantina
Sfondate la porta della cantina situata dietro la casa di Napper. Usate l'invincibilità per uccidere il fantasma che vi è nascosto dentro, quindi fracassate le botti.
Fra gli oggetti così trovati ci sarà anche un pezzo di puzzle.

Il Grosso Tubo
Trasformati in zucca, cercate il buco nella siepe della chiesa per raggiungere la rampa. Seguitela fino a raggiungere il tetto della casa di Napper, quindi raggiungete la cima del tubo e infilatevici. Toh, un altro pezzo di puzzle!

Il Gabinetto
Sul livello superiore della casa di Napper c'è la finestra che conduce alla stanza da bagno. Passateci attraverso nelle vesti di zucca, quindi gettatevi nella tazza della latrina per raggiungere le fogne. Qui troverete un altro pezzo di puzzle.

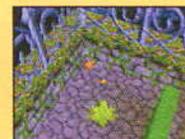
Il Covo di Gruntilda
Vicino alla sommità dell'organo della chiesa c'è una pedana per il decollo. Prendete quota per raggiungere il tetto dell'edificio. Qui troverete l'insegna di Gruntilda. Colpitela e un pezzo di puzzle apparirà nell'occhio della statua di Gruntilda situata nella camera con le ragnatele.

VITE SUPPLEMENTARI

1. Nel candeliere situato sopra il tavolo di Napper.
2. Dietro le canne dell'organo della chiesa.
3. Nella stanza segreta situata dietro la finestra di Banjo Kazooie, al di fuori della chiesa.
4. Dietro la cappella situata all'esterno.

ECCO DOVE TROVARE I JINJOS!

Azzurro: Sulla colonna che affiora dallo stagno verde.

Rosa: All'interno della botte situata nella cantina.

Arancione: In un angolo del labirinto.

Verde: Sul tetto della casa di Napper.

Giallo: Sul letto che può essere raggiunto per mezzo della finestra.

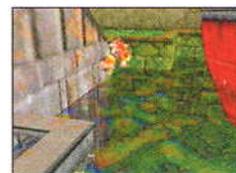
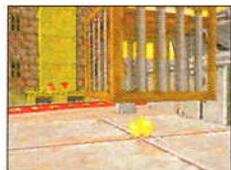
DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI

4 presso l'entrata, 8 sul tetto di Napper, 8 nella casa di Napper, 4 intorno allo stagno verde, 2 sui pedali dell'organo della chiesa, 4 sulle canne dell'organo della chiesa, 4 sui banchi della chiesa, 10 sul tetto della chiesa, 4 sul campanile della chiesa, 2 nella casupola di Mumbo, 3 nell'erba alta che si trova vicino alla casupola di Mumbo, 4 sul tetto della casa dei fantasmi, 4 all'interno della casa dei fantasmi, 4 nella cantina, 4 intorno al pozzo 67, 5 nel pozzo 72, 6 nel labirinto, 5 sotto il grande tombino, 7 nelle fogne, 4 nell'attico col Jinjos giallo e 9 nell'altro attico.

RUSTY BUCKET BAY

Nei panni di Banjo, sfondate l'entrata della caverna con la cappella situata al di fuori della casa dei mostri.
Tornate alla casa dei mostri trasformati in zucca. Dentro, trasformatevi di nuovo e colpite la bara col Beak Bust per accedere all'interruttore, quindi premete quest'ultimo per allagare il bacino. Fatto ciò, salite la rampa situata nella caverna con le ragnatele e varcate l'apertura. Raggiungete a nuoto il bacino, quindi saltate per la nave onde raggiungere l'insegna della Rare. Frantumate detta insegna e premete l'interruttore per allagare nuovamente il bacino. Passate a nuoto attraverso l'apertura situata nell'angolo di fronte, quindi raggiungete la grata situata di fronte all'arnia per le api per sfondarla col Beak Bust. Al di là di essa troverete il puzzle di Rusty Buckey Bay. L'entrata è sul fianco della nave.

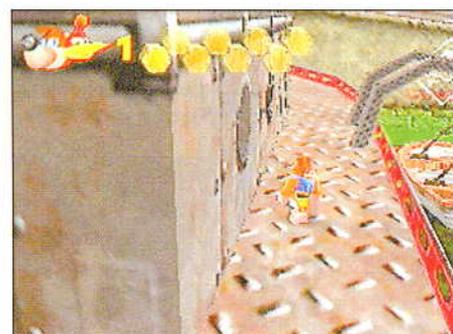
Toll 2
Cercate il condotto 'Toll 2' e sparateci dentro 2 uova per far apparire il ponte, quindi attraversate quest'ultimo per raggiungere il tetto del magazzino. Rompete la finestra laterale, saltateci attraverso e saltate da una cassa all'altra per raggiungere il pezzo di puzzle.

L'Ancora
Recatevi all'angolo del giardino e saltate verso la nave. Seguite a nuoto la catena dell'ancora e dirigetevi verso il corridoio. Schivate i Chompas, liberate il delfino Snorkel e raccogliete il pezzo di puzzle.

Le Sirene
Togliete di mezzo la cintura di salvataggio situata sul lato destro della nave (cioè a tribordo) per far apparire un numero. Fatto ciò, recatevi agli interruttori situati sopra il ponte della nave e fate suonare le sirene secondo l'ordine numerico prestabilito per acquisire un pezzo di puzzle.

La Gabbia
Recatevi al bacino e inerpicatevi sulla prima gru. Premete il tasto con la scritta «UP» per sollevare la gabbia che ospita il pezzo di puzzle. Correte lungo la gru, salite la scaletta.
Gettatevi sulla gabbia, scendete sul ponte e quindi andate sotto la gabbia. Quest'ultima non cadrà finché il pezzo di puzzle non sarà in mano vostra.

Le Ciminiere
Usate le rampe e le passerelle per inerpicarvi sulle ciminiere della nave. Presso la sommità della ciminiera principale c'è un pezzo di puzzle: prendetelo.

La Sala Motori
Attraversate il condotto situato presso la parte posteriore della nave per trovare la stanza con l'interruttore. Premete quest'ultimo per rallentare il moto delle pale d'elica nella sala motori. Per raggiungere questa sala, sfondate la porta situata ai piedi della ciminiera e calatevi nel foro, quindi saltate oltre le pale per raccogliere il pezzo di puzzle.

Le Eliche
La sala motori ospita due interruttori: colpiteli tutti e due per arrestare il moto delle eliche della nave. Avete 65 secondi per andare dietro di esse e raccogliere il pezzo di puzzle. Non tornate indietro passando fra le pale rotanti, perché non ce la farete!

Il Boss Boom Box
Salite sul cumulo di casse situato presso la parte posteriore della nave. Saltate verso la cassa sospesa a mezz'aria, quindi inerpicatevi sul cavo per raggiungere la seconda gru. Fate il percorso che vi si presenta davanti, quindi scendete e premete il tasto con la scritta «DOWN» per gettare la cassa sul portello. Tornate su e rifate il percorso a ritroso, quindi saltate giù per affrontare il boss Boom Box. Per annientarlo, servitevi del Beak Barge.

La Cabina del Capitano
Recatevi al lato destro della parte anteriore della nave e cercate l'oblò che può essere spaccato, quindi passate attraverso detto oblò per accedere alla Cabina del Capitano e sfondare la porta situata sotto il pezzo di puzzle. Fate fuori il verme, quindi saltate in alto per raccogliere il pezzo di puzzle in questione.

Il Covo di Gruntilda
Saltate verso la cassa sospesa a mezz'aria e scalate l'intera torre della gru. Eseguite un doppio salto per raggiungere l'interruttore di Gruntilda. Premendolo farete apparire un pezzo di puzzle nella stanza dell'acqua contenente la mina. Questa stanza si trova al di fuori dell'entrata di Rusty Bucket Bay.

VITE SUPPLEMENTARI

1. Sotto la finestra rotta situata vicino alla vasca del pescecane.
2. Nella sala motori.
3. In una delle casse situate vicino alle gru (distruggete tutte le scatole di dinamite).

ECCO DOVE TROVARE I JINJOS!

Azzurro: Nella cassa azzurra centrale col coperchio rimosso.

Verde: Nel deposito di scorie radioattive.

Rosa: Sotto la grata situata vicino al punto di partenza. Passate attraverso il foro situato sotto di voi.

Arancione: Sul molo oltre il ponte 'Toll 8'.

Giallo: Sulla boa che galleggia vicino allo squalo.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI

4 presso l'entrata, 8 sul tetto di Napper, 8 nella casa di Napper, 4 intorno allo stagno verde, 2 sui pedali dell'organo della chiesa, 4 sulle canne dell'organo della chiesa, 4 sui banchi della chiesa, 10 sul tetto della chiesa, 4 sul campanile della chiesa, 2 nella casupola di Mumbo, 3 nell'erba alta che si trova vicino alla casupola di Mumbo, 4 sul tetto della casa dei fantasmi, 4 all'interno della casa dei fantasmi, 4 nella cantina, 4 intorno al pozzo 67, 5 nel pozzo 72, 6 nel labirinto, 5 sotto il grande tombino, 7 nelle fogne, 4 nell'attico col Jinjos giallo e 9 nell'altro attico.

CLICK CLOCK WOOD

Cercate la stanza della foresta col toro. Saltate per le foglie situate sulla destra per raggiungere la porta da 765 note. Andate a destra e premete l'interruttore per far apparire l'interruttore del puzzle. Saltate giù, passate attraverso il foro parzialmente nascosto dall'erba per raggiungere il pentolone. Questo vi farà giungere nei pressi di uno specchio d'acqua. Attraversatelo a nuoto, aprite il livello e quindi tornate alla foresta. L'ingresso si trova in cima alla collina.

L'Ape
Nella sezione primaverile, andate alla casupola di Mumbo per diventare un'ape, quindi raggiungete via aerea la sommità dell'albero. Il pezzo di puzzle si trova nella pianta.

Il Macigno di Gnawty
Andate alla sezione estiva e colpite il macigno col Beak Barge per frantumarlo.
Fatto ciò, recatevi alla sezione autunnale per raggiungere a nuoto il capanno di Gnawty e raccogliere il pezzo di puzzle.

Il Fiore
Nella sezione primaverile, sparate da dietro cinque uova nel buco nel terreno per far crescere il fiore. Nella sezione estiva e in quella autunnale, colpite il cammello col Beak Bust per innaffiare il fiore finché non sboccia. Salite verso il nido delle api, quindi gettatevi nel fiore sottostante per raccogliere il pezzo di puzzle.

Eyrie
Nella sezione primaverile, inerpicatevi sull'albero per raggiungere il nido in cui è deposto l'uovo gigante. Rompete quest'ultimo col Beak Bust per far venire alla luce l'aquila di nome Eyrie. Nella sezione estiva, raccogliete i 5 bruchi e portate il tutto a Eyrie. Nella sezione autunnale, raccogliete 10 bruchi e andate a sfamare nuovamente il volatile. Infine, nella sezione invernale, recatevi al nido: Eyrie prenderà il volo lasciando dietro di sé un pezzo di puzzle.

Di Foglia in Foglia
Andate alla sezione autunnale e saltate sulle piattaforme a forma di foglia saldate alla superficie dell'albero. L'ultima piattaforma ospita un pezzo di puzzle.

La Casa sull'Albero
Nella sezione estiva andate alla casa sull'albero e da qui saltate lungo le tavole di legno rotte per raggiungere l'ennesimo pezzo di puzzle.

Nabnut
Nella sezione autunnale inerpicatevi sull'albero per trovare lo scoiattolo Nabnut. Quattro delle sei ghiande che vi occorrono si trovano sulle sporgenze situate al di fuori della sua dimora. Le altre si trovano dentro la casa e sul fondo della vasca situata dietro la finestra.

L'Alveare
Nella sezione estiva recatevi all'alveare delle api e sfondate il portello posto sulla sua sommità. Andate a prendere il pezzo di puzzle. Poi, quando le api escono fuori, usate la vostra invincibilità e lasciate che vi colpiscano. Dopo un po' le api si arrenderanno e voi potrete prendere il pezzo di puzzle.

Le Cime degli Alberi
Nella sezione autunnale proseguite dal nido di Eyrie saltando da una piattaforma di legno all'altra finché non raggiungete la porta. Sfondatela col Beak Barge, quindi attraversate la stanza piena di tentacoli per andare a prendere il pezzo di puzzle.

Il Covo di Gruntilda
Volate verso l'insegna di Gruntilda nella sezione invernale.
Colpitela col Beak Bust e un pezzo di puzzle apparirà in cima all'albero situato al di fuori del livello. Trasformatevi in ape, quindi abbandonate il livello e raggiungete detto albero. Il pezzo di puzzle reca il vostro nome.

VITE SUPPLEMENTARI

1. La pianta, ceppo che affiora dall'acqua (sezione primaverile).
2. Nella stanza dei tentacoli in cima all'albero (sezione primaverile e sezione estiva).
3. Nell'erba alta situata accanto al fiore (sezione estiva).
4. Nella casa sull'albero (sezione estiva).
5. Nella pianta situata vicino alla casa sull'albero (sezione autunnale).

ECCO DOVE TROVARE I JINJOS!

Azzurro: Sopra la casupola di Mumbo (nella sezione invernale).

Verde: In flytrap situata presso la sommità dell'albero (nella sezione primaverile).

Arancione: Sopra il mucchio di foglie situato vicino al fiore (nella sezione autunnale).

Rosa: Nell'arnia per le api (nella sezione primaverile).

Giallo: In mezzo all'erba situata presso l'entrata (nella sezione estiva).

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI

SEZIONE PRIMAVERILE
4 al di fuori della sezione, 12 sulle rampe "vegetali" che conducono all'albero, 4 intorno al fiore.
SEZIONE ESTIVA
2 sulle piattaforme a forma di foglia situate vicino al punto di partenza, 2 sulla rampa di Gnawty, 3 vicino all'arnia per le api, 4 presso la casa sull'albero, 5 vicino alla casa di Nabnut.
SEZIONE AUTUNNALE
3 sulla pianta alla sinistra del punto di partenza, 2 nel capanno di Gnawty, 5 accanto al fiore, 4 nella casupola di Mumbo, 3 sulla pianta situata vicino all'albero affacciato sull'acqua, 15 sul sentiero basso intorno al fusto d'albero, 1 in cima alla rampa "vegetale" principale, 4 nell'arnia per le api, 3 nella casa di Nabnut e 8 intorno al nido di Eyrie.
SEZIONE INVERNALE
4 sul ramo a forma di «Y», 4 sulla piattaforma del pupazzo di neve situata vicino alla casa di Nabnut, 4 sulla scalinata al di là della casa di Nabnut e 4 sul tetto della casa sull'albero.

FURNACE FUN

Andate alla stanza della foresta (quella col toro) e attraversate il tunnel verde. Mettetevi quindi sulla piattaforma del teletrasporto per apparire sulla plancia del gioco da tavolo.

In Aiuto di Tooty
Avete bisogno di tutte le indicazioni fornitevi da Brentilda e una scorta completa di uova e di piume dorate prima che il gioco abbia inizio. Il migliore consiglio che possiamo darvi è di acquisire il Joker di Banjo Kazooie affinché possiate saltare due delle prove a tempo.

La Fine
Siamo alla frutta. Salite sulla torre dove Gruntilda si è rifugiata. Aprite le porte musicali per fare scorta di piume e uova. Il dipinto raddoppierà il vostro quantitativo di energia, mentre il pentolone vi proietterà sul tetto.

1. Le Scopettate di Gruntilda
Saltate per schivare i colpi di scopa menati da Gruntilda. Quando la scopa si abbatte al suolo colpite la strega con cinque uova. Proteggetevi dalle sue insidiose bordate con l'invincibilità.

2. I Bastioni
Gruntilda vi attaccherà dalla torre accanto. Seguitela e trattenetevi dietro il bastione più vicino finché non ha sparato quattro globi di fuoco, quindi saltate in alto, colpitela con tre uova e ricominciate daccapo.

3. La Scopa Colpisce Ancora
Prendete il volo, colpite Gruntilda 4 volte col Beak Bomb. Atterrate quando appare lo scudo.

4. La Vendetta dei Jinjos
Sparate un uovo all'indirizzo di tutti i Jinjos. Fatelo un'altra volta e questi esserini si avventeranno su Gruntilda.

5. Il Jinjonator
Centrate tutti e quattro i buchi del Jinjonator, quindi ripetete l'operazione per finire il lavoro.

L'ULTIMA SFIDA

Bene, ora che avete finito il gioco potete affrontare una sfida per veri esperti: finire il gioco in meno di dieci ore con tutti e 100 i pezzi di puzzle, tutte e 900 le note musicali e tutti i contenitori di miele extra. Facile!

MEGA trix Forsaken

La Guida - Terza e ultima parte

Okay, ragazzi, caricate le armi e prendete la mira: state per affrontare la parte finale della vostra emozionante odissea nel claustrofobico mondo di Forsaken!

DEFEND THE POWER

La MDF ha deciso di attaccare la vostra base. Difendete i quattro nuclei facendo vedere a tutti i sorci verdi.
In questo livello ogni colpo conta e non avete tempo da perdere. Spostatevi rapidamente per difendere i quattro nuclei dato che emergono in sequenza.

Legenda

- Punto di partenza
- Oggetto da raccogliere
- Su/Giù
- Porta
- Interruttore
- Grata/Finestra
- Punto trattato nella guida

INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Belfast, Regno Unito
Suggerimento: Spostatevi in continuazione senza indugiare. Non scordatevi di raccogliere il Beamlaser: in questo livello serve di brutto!

I nemici situati al punto A sono troppo deboli perché possano distruggere il Nucleo no. 1, perciò recatevi al punto B per raccogliere gli oggetti che vi sono distribuiti, quindi dirigetevi al punto C per raccogliere altra roba

Tornate alla stanza principale, situata al punto A, e attraversatela per raggiungere il passaggio in discesa situato al punto D, quindi attraversate detto passaggio per raggiungere il Nucleo no. 2

Quando il nucleo risulta salvo andate al punto E, raccogliete la Nitro, varcate la porta e usate la Nitro per fiondarvi al Nucleo no. 3

Raccogliete gli oggetti deposti nella fossa accanto alla porta per mezzo della quale siete entrati (punto F), quindi dirigetevi al punto G e raccogliete le mine e il Golden Power Pod dato che il Nucleo no. 3 si trova allo scoperto

Quando il Nucleo no. 3 risulta salvo recatevi al passaggio che comincia al punto H. Raccogliete la Nitro dalla rientranza trovata lungo la strada e precipitatevi al Nucleo no. 4, situato presso il punto I. Proteggete quest'ultimo nucleo e finirete il livello

CACCIATORI DI TAGLIE

I cacciatori di taglie di Forsaken sono dei tipi davvero tosti. Peccato che non ci si possa calare nei loro panni...

EARL SLEEK

Dopo aver venduto tutti i suoi averi per un invito a un party tenuto a bordo di un'astronave, è diventato un cacciatore di taglie per riprenderseli.
Buone la velocità in fase di manovra e l'accelerazione, scarse la robustezza dello scafo e la quantità delle munizioni.

TRUCKER

Nato sul sedile posteriore di un autotreno spaziale a 18 ruote, Trucker è un corriere fatto e finito. Potenza dello scudo ottima e ampia quantità di munizioni, scarse sia la velocità che l'accelerazione.

EX-COP

Lo affronterete nel livello degli Stabilizers. E' un ex poliziotto che ha simulato la propria morte per lavorare come libero professionista. Buone la potenza dello scudo e la velocità, scarse l'accelerazione e la resistenza dello scafo.

NUBIA

E' alla ricerca del fratello maggiore, il quale è stato a sua insaputa ucciso dalle armate ioniane. Buone l'accelerazione e la velocità massima, scarse la potenza dello scudo e la quantità delle munizioni.

CACCIATORI DI TAGLIE

Eccovi altri due esempi di quella marmaglia che adora darvi la caccia come se foste degli animali e colpirvi con l'arma da fuoco più grossa che ha...

MEPHISTOFUN

E' un droide da combattimento programmato per esercitare il mestiere del mercenario. Robusta la quantità di munizioni e di missili. Scarse la velocità massima e l'accelerazione.

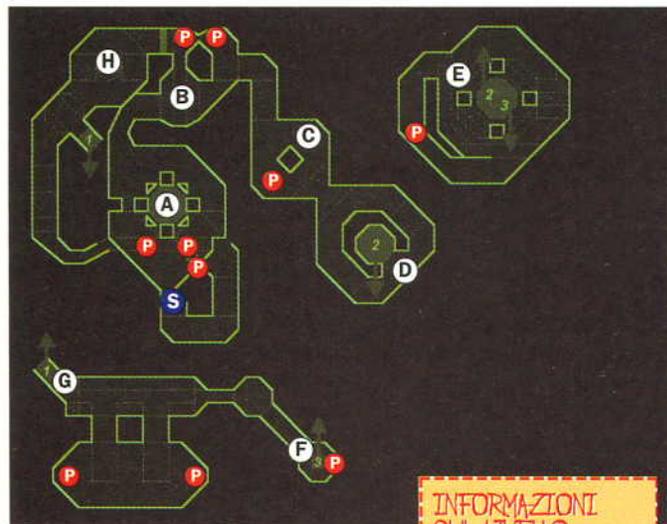
NUTTA

Nutta è un brillante scienziato al quale ha dato di volta il cervello. Ottime la velocità massima e la velocità in fase di manovra, scarsa la potenza dello scudo.

REFINERY

Distruggete le 50 unità di attacco della MDF

Cercare e distruggere è ciò che più conta in questo livello, ma vi consigliamo di raccogliere la roba solo quando è necessario, perché non c'è alcun oggetto primario da raccogliere e quelli secondari sono pochi.

INFORMAZIONI SUL LIVELLO
Luogo: Middlesborough, Regno Unito
Suggerimento: Imparate come circolare in questo livello e ottenere la vittoria sarà un gioco da ragazzi. Per farla finita alla svelta usate i missili unitamente al fuoco primario.

Appena partiti, scendete nel passaggio situato alle vostre spalle, distruggete lo Shade e raccogliete il Powerpod situato al punto A

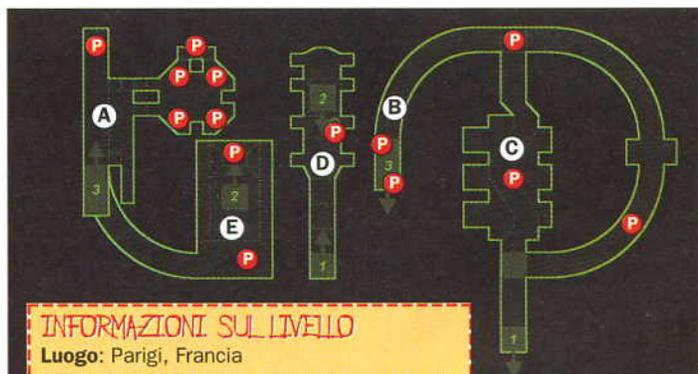
Tornate al punto di partenza, entrate nella stanza e fate fuori tutti i nemici. Fatto ciò, imboccate il tunnel di sinistra per raggiungere il punto B. Giunti a destinazione fate piazza pulita dei nemici in cui vi imbattete e fate altrettanto con quelli che occupano il punto C. E già che ci siete, raccogliete gli oggetti che vi vengono offerti

Salite la rampa che conduce al punto D, uccidete i cattivi e quindi scendete nel condotto che porta al punto E. Fate un bel ripulisti anche qui, dopodiché raccogliete le riserve di energia e scendete nel condotto per raggiungere il punto F

Seguite il passaggio per intero, distruggete il Suppressor e prima di entrare nella stanza principale togliete di mezzo l'Airmobil. Fatto ciò, entrate in detta stanza e attraversatela per raggiungere il punto G

Dirigetevi al punto H ed eliminate i nemici volanti. A questo punto il livello dovrebbe risultare ripulito. Se non lo è, tornate sui vostri passi e fate fuori i superstiti

SEWER

Quando finirete questo livello vi sentirete come uno yo-yo.
Se riuscirete a uccidere l'80% dei nemici potrete restare nel percorso Difficult, altrimenti verrete rispediti alla 'Nave' nel percorso Medium.

INFORMAZIONI SUL LIVELLO
Luogo: Parigi, Francia
Suggerimento: Buona parte di questo livello è sgombra di nemici. Tenete a mente i percorsi più brevi con cui raggiungerli.

Raccogliete gli oggetti e il Titan situato vicino al soffitto. Uscite per raggiungere il punto A, quindi imboccate il tunnel per raggiungere il punto B

Seguite il tunnel per raggiungere il punto C, raccogliete i Mugs e uscite mediante il tunnel di fronte. Da qui raggiungete il punto D e quindi il punto E

Si sono materializzati dei nuovi nemici: toglieteli di mezzo nei punti C, D ed E

Fatto ciò, tornate al punto B e da qui al punto A, dove i Mechanoids attendono il vostro arrivo. Per finire il livello annientateli tutti

ALTRI NEMICI

Che bello, altri scarafaggi da schiacciare! Eccovi la descrizione di altri due esponenti dell'opposizione. Combattere o fuggire in volo? A voi la scelta...

LEVITANK

Un mezzo molto potente e resistente, ma molto lento e facilmente evitabile. In ogni caso è meglio non finire nel suo raggio d'azione.

DISTRIBUTORE DI MINE

I suoi "confetti" sono micidiali, ma quando la situazione si riscalda il Distributore di Mine se la dà a gambe levate, perciò colpitelo più in fretta che potete.

STABILIZERS

Raccogliete cinque Cristalli e portateli al Reattore. Sembra uno scherzo ma la strada è piena di nemici che fanno sul serio. Fra questi ci sono Ex-Cop e (se scegliete il secondo finale) Aqua Force 1. Uomo avvisato...

INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Stockton, Regno Unito
Suggerimento: Collaudate tutte le porte e cercate di ricordare quanti cristalli vi occorrono per aprirle. Le porte, una volta aperte, condurranno sempre ad altri ingressi.

Appena partiti, giratevi e varcate la porta per raccogliere gli oggetti che si trovano al di là di essa. Fatto ciò, andate oltre per raggiungere il punto A, quindi salite lungo il condotto per raggiungere il punto B. Quando vi mettete ad esplorare i dintorni tenete le orecchie bene aperte per individuare eventuali nemici prima di trovarvi faccia a faccia con essi

State attenti ai nemici, quindi salite per raggiungere il punto C. Ripulite questo piano, quindi aprite la porta e fate altrettanto nell'area così raggiunta. Sbrigata anche questa faccenda, andate oltre per raggiungere il punto D e acquisire così il primo cristallo

Tornate al punto C, quindi scendete nel condotto situato al punto E per raggiungere il punto F. Sganciate il cristallo, quindi tornate al punto C e da qui al punto B. Qui troverete un nuovo passaggio che dovrete attraversare

Seguite il passaggio summenzionato e varcate le porte. Attraversate il passaggio invaso dalle radiazioni, azionate l'interruttore e varcate il cancello situato al punto G apertosi di conseguenza. Prendete il secondo cristallo, quindi tornate al punto F

Tornate al punto C e varcate la porta situata al punto H. Attraversate il passaggio invaso dalle radiazioni per raccogliere il terzo cristallo e portate quest'ultimo al punto F. Fatto ciò, scendete per raggiungere il punto A e varcate la porta per raggiungere il punto I

Occupatevi di Ex-Cop. Quando costui tirerà le cuoia, il quarto cristallo apparirà dietro il vetro. Portate il cristallo al punto F. Ecco, a questo punto potete finire il livello in due modi

Il primo consiste nel raccogliere il quinto cristallo nascosto nella rientranza del soffitto al punto C e portarlo al punto F. Il secondo consiste invece nell'andare al punto B, attraversare il passaggio e varcare la porticina situata al punto J

Scendete lungo il passaggio per raggiungere il punto K e varcate il portone per affrontare Aqua Force 1. Il livello finirà quando questo avversario troverà la pace eterna. Ognuna di queste soluzioni vi permetterà di restare nel percorso Hard

ALTRI NEMICI

Eccovi un quartetto con cui è impossibile ragionare senza usare le maniere forti...

BATTERIA A IMPULSI

Le batterie a impulsi sparano raffiche di fuoco in rapida frequenza e prendono la mira usando un radar.

SUPPRESSOR

Un meccanoide aereo che è in grado di scegliere la posizione migliore da cui attaccare.

SNUB TURRET

Simile alla "lanciamissili", questa batteria possiede un rivestimento protettivo.

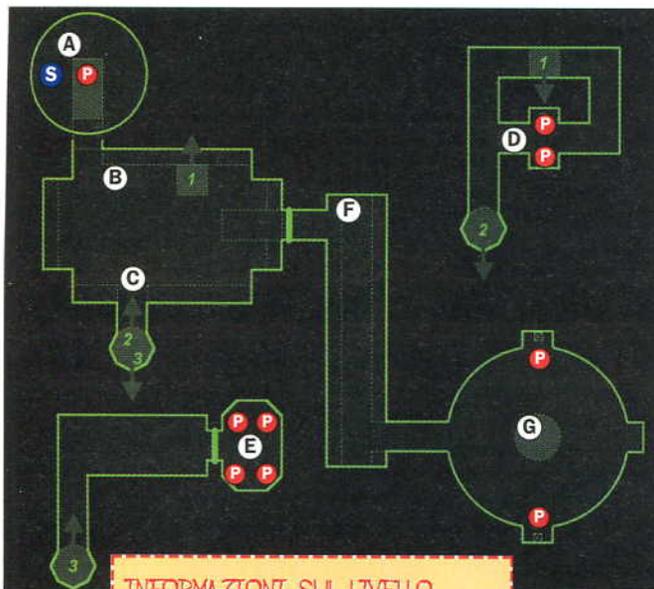
SWARM

Gli Swarm vengono frequentemente deposti in gruppi per seminare distruzione su vasta scala.

BABALAS

Spiegare questa missione è molto facile. Bisogna prepararsi ad affrontare un boss, bastonare a morte questo boss e dirigersi verso il boss successivo per sistemarlo con gli stessi mezzi. Certo, riuscire a farlo bene è un altro paio di maniche!
Avete cinque sezioni da completare. Ognuna di queste termina con un boss. Eccovi spiegato come sconfiggerli tutti quanti...

COMANDANTE DI BABALAS NO. 1: MANMEK

Questo è un osso duro, perciò siate svelti, forti e letali. Avete bisogno di tutta l'esperienza accumulata fino a questo punto, perciò state in guardia e fate in modo che ogni singolo colpo serva a qualcosa.

INFORMAZIONI SUL LIVELLO
Luogo: Babalas, Asia
Suggerimento: Per finire questo livello dovrete usare tutti i trucchetti che avete imparato fin qui. Si tratta esclusivamente di ripulire il livello e di affrontare ognuno dei cinque boss.

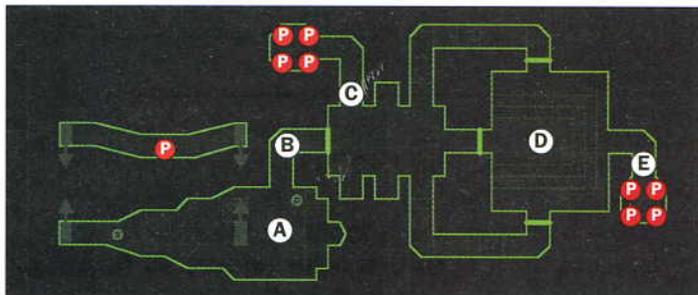
1 La missione ha inizio al punto A. Distruggete i nemici e uscite. Dirigetevi quindi al punto B e da qui raggiungete il condotto situato al punto C. Al suo interno troverete degli Snub Bot: occupatevene con le cattive

2 Salite lungo il condotto per raccogliere gli oggetti situati al punto D, quindi scendete lungo il condotto per raccogliere gli oggetti situati al punto E. A questo punto dovreste veder apparire la barra dell'energia di Manmek

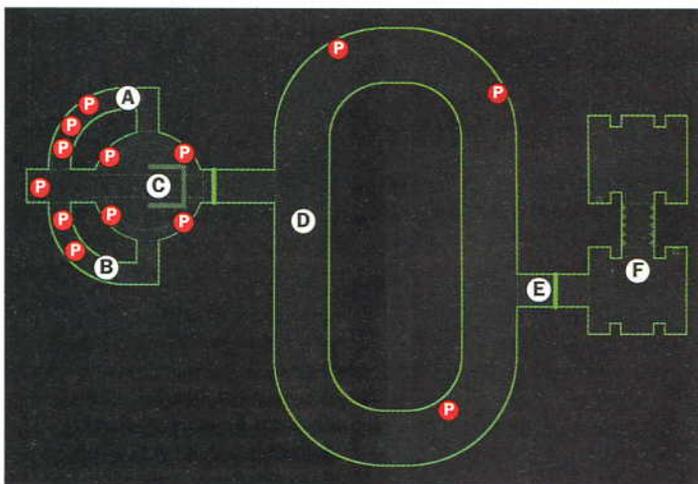
3 Manmek comincerà la sua opera al punto B. Ammaccatelo a colpi di Transpulse dietro l'angolo al punto F e usate anche i missili. A un certo punto andate al punto G e azionate i due interruttori

4 Salite lungo il condotto per raccogliere gli oggetti situati al punto D, quindi scendete lungo il condotto per raccogliere gli oggetti situati al punto E. Fatto ciò, vedrete apparire nuovamente la barra dell'energia di Manmek

COMANDANTE DI BABALAS NO. 2: MALDROID

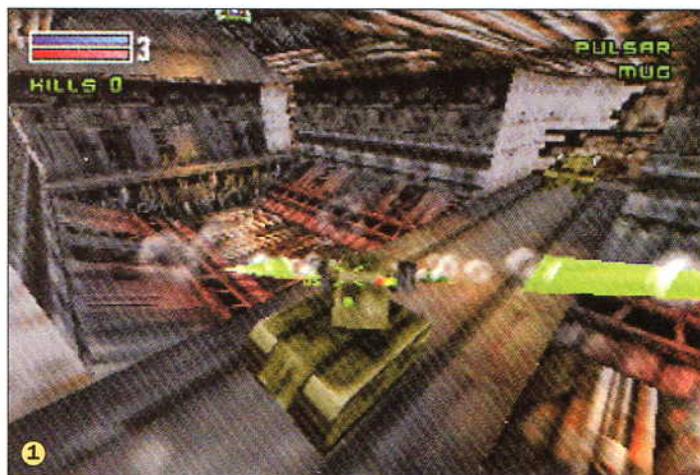
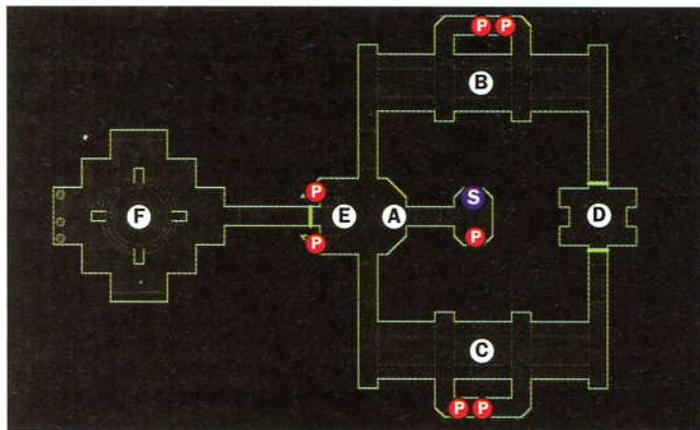
Questo è l'unico boss che potete annientare usando le munizioni, perciò godetevela fino in fondo.

Appena partiti, giratevi, proseguite lungo il passaggio e raccogliete l'oggetto così trovato. Fatto ciò, tornate al punto A e togliete di mezzo le batterie, quindi andate al punto B e varcate la porta per affrontare altri nemici. Al punto C c'è un'apertura che conduce ad alcuni oggetti da raccogliere protetti da una batteria laser. A questo punto dovreste veder apparire Maldroid. Cercate di trattenerlo al punto D. Sparategli standogli sopra (non può sparare verso l'alto) e usate il Trojax e i missili per sbarazzarvene facilmente. Se avete bisogno di qualche optional, recatevi al punto E.

COMANDANTE DI BABALAS NO. 3: DREADNOUGHT

Questa canaglia se la prende comoda, perciò siate pazienti e state attenti alle sue mine.

1 Appena partiti, raccogliete gli oggetti situati ai punti A e B, ma prendete le munizioni solamente se ne avete bisogno. Il Dreadnought dimora in una gabbia situata al punto C. Distruggete le batterie poste sulla gabbia, così il Dreadnought fuggirà

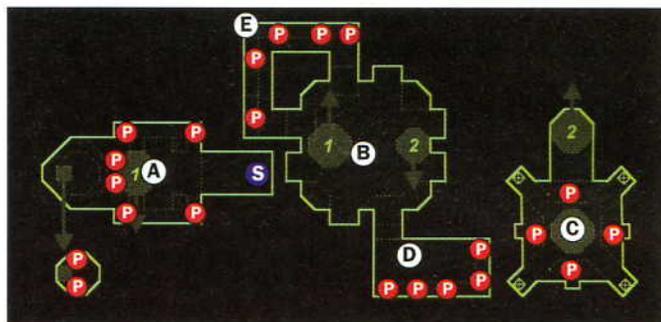
2 Seguite il Dreadnought fino al punto D. State vicini al suo dorso, così le sue mine non vi colpiranno. Giunto al punto E, il Dreadnought effettuerà una deviazione e si dirigerà al punto F. Azionate in continuazione l'interruttore situato al punto F, così porrete fine alla sua esistenza

COMANDANTE DI BABALAS NO. 4: BATTLEBASE

Prima dello scontro finale dovete distruggere il Power Crystal.

Uscite dalla stanza per raggiungere il punto A. Distruggete le batterie e raccogliete gli oggetti offertivi. Fatto ciò, andate ai punti B e C eliminando ogni nemico che vi capita a tiro

Andate al punto D e distruggete le batterie, quindi andate al punto E, varcate la porta per raggiungere il punto F e distruggete le otto batterie situate nella stanza per far esplodere il Cristallo

COMANDANTE DI BABALAS NO. 5: RAMQAN

Il boss finale non vede l'ora di scontrarsi con voi, perciò mettete in moto il vostro mezzo anti-gravità e fatevi sotto!

RamQan si fionderà al punto B. Anziché seguirlo, raccogliete gli oggetti situati al punto A, quindi sparategli mentre salta da un'isola all'altra

RamQan salterà di sotto per raggiungere il punto C. Recatevi alle isole e ai punti D ed E per raccogliere qualche optional. Fatto ciò, andate al punto C. Troverete RamQan al centro di quest'area

Fatevi sotto! Azionate i quattro interruttori e la piattaforma sprofonderà nell'acido assieme a RamQan. Hasta la vista, baby!

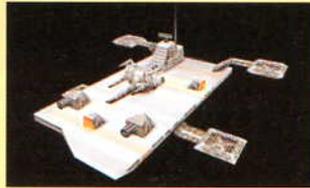
NEMICI SPECIALI

Questi apparecchi fanno parte delle armate speciali della MDF e sono quel tipo di macchine capaci di rendere la vita un vero inferno. Massacrateli senza pietà, se lo meritano!

AQUA FORCE 1

Aqua Force 1 può individuare solamente gli oggetti immobili perciò affrontatelo spostandovi in continuazione.

METATANK

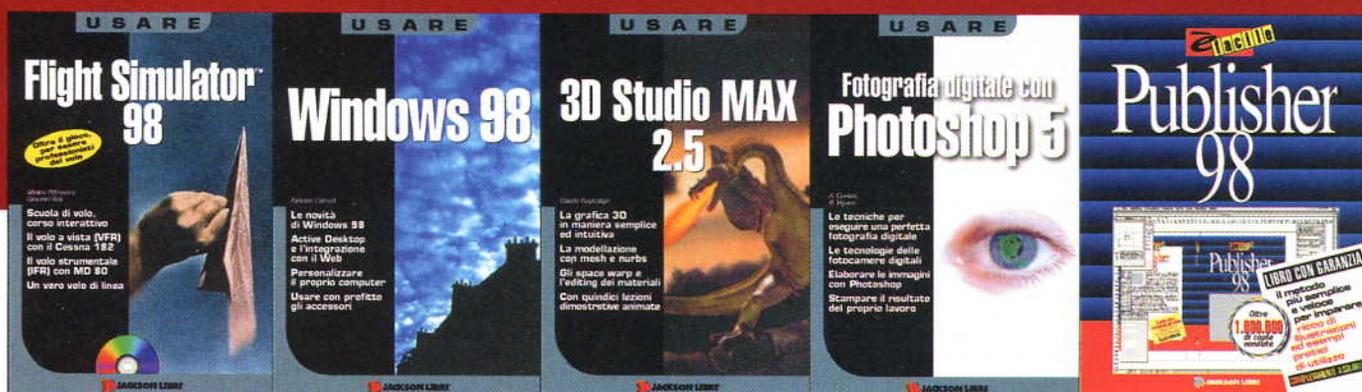
Metatank è un prototipo di nave da guerra destinato alle battaglie più cruente.

EXOGENON

Exogenon è un ammasso di tessuti vegetali che può generare dei nemici.

SPAWN

Gli Spawn hanno un'intelligenza limitata e un armamento inconsistente, ma in compenso hanno energia da vendere.

LA FINE

Bene, la MDF è stata sconfitta e gli esseri umani possono tornare sulla Terra. Ma il finale vero e proprio del gioco dovrete scoprirlo da soli. Non siamo mica dei guastafeste, noi!

MEGA market

VENDO Super Nintendo + 1 joypad + le seguenti cassette: **Donkey Kong Country 3**, **Killer Instinct**, **Super Metroid**, **Super Ghouls 'n' Ghosts**, **Super Mario World**, **Road Runner**, **Super Mario All Stars**. Il tutto a £ 350.000 trattabili.
- LUCA; Tel. 06/9315464

CERCO per Super Nintendo il gioco **Super Mario RPG** versione PAL. Cerco per Megadrive i giochi **Dynamite Headdy** e **Pengo**.
- STEFANO; Tel. 02/95781980

VENDO console **Super Nintendo** versione europea (PAL), praticamente nuova poiché usata sì e no un paio di volte, completa di imballo originale, joypad, cavi di collegamento, adattatore per cartucce americane e giapponesi (acquistato a parte) e il gioco **Urban Strike** (anch'esso acquistato a parte), a £ 100.000, oppure senza gioco e adattatore universale a £ 80.000. Annuncio valido solo per la città di Milano.
- FABIO; Tel. 02/4045405 (ore pasti)

VENDO per Sega Saturn: **Sega Touring Car** (PAL) a £ 55.000; **Croc** (PAL) a £ 60.000 trattabili; **Soviet Strike** (PAL) a £ 40.000; **Manx TT** (USA) a £ 40.000. Inoltre **Game Boy Pocket** + **Super Mario Land** a £ 70.000. Cerco **Sony PlayStation** in condizioni ottime (compresi gli imballi) possibilmente a Milano e provincia.
- LORENZO; Tel. 02/9501062

VENDO per Super Nintendo **Killer Instinct** versione PAL in condizioni eccellenti a £ 35.000, completo di guida alle mosse dei lottatori + trucchi vari. Annuncio valido solo per la città di Catania.
- MAURIZIO PRATI; Tel. 095/534475 (ore pomeridiane e serali)

VENDO/SCAMBIO CD per Saturn: **Madden 97**, **FIFA 97**, **NHL 97**, **Batman**, **Mortal Kombat 3**, **Exhumed**, **Athletic King**, **Space Hulk**, **NiGHTS**, **Soviet Strike**, **Quantum Gate**, **Virtua Cop**, **Wipeout**. Inoltre vendo giochi per Nintendo 64. Cerco giochi per Super Nintendo e Megadrive.
- ALEXANDER; Tel. 0347/2516784

VENDO Sega Megadrive 2 completo di cavetteria, due joypad, joystick con cloch e i seguenti giochi: **Columns**, **The Lion King**, **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants**, **Wonderboy In Monster World**, **World Cup Italia 90**, **Zero Wing**, **FIFA 97**, **FIFA International Soccer**, **Dino Dini's Soccer**, **Super Thunderblade**, **Terminator 2**, **Cyborg Justice**, **Strider**, **King's Bounty**, **The Flintstones**, **Super Hang-On**, **Sonic**, **Chameleon**, **Alien Storm**, **Mazin Saga**, **Micro Machines 2 Turbo Tournament**, **Ayrton Senna Super Monaco**. In più un GIG Tiger Electronic Sega: **Sonic The Hedgehog**. Il tutto a £ 320.000. Astenersi perditempo.
- SERGIO; Tel. 0782/667657

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64: **Lylat Wars** (£ 90.000), **Wave Race** (£ 80.000) e **Star Wars** (£ 80.000). In blocco a £ 230.000. Inoltre a chi le acquista in blocco regalo un **Game Boy** + batteria di riserva.
- FEDERICO; Tel. 049/5797193

VENDO Megadrive + 2 joypad + 1 joypad a 6 tasti e Turbo + presa scart e 6 cartucce tra cui **Virtua Racing 3D**, **Sonic 2**, **G-Loc** e **Air Battle**, il tutto a £ 160.000 trattabili. A chi acquista tutto in blocco regalo un **Game Boy** + batteria di riserva.
- FEDERICO; Tel. 049/5797193

VENDO per Saturn, solo in blocco, i seguenti giochi giapponesi e USA: **Dark Savior**, **Guardian Heroes**, **Langrisser III**, **Magic Knight Rayearth**, **Marvel Super Heroes**, **Metal Slug** + RAM Card, **Sega Rally**, **Lunar S. S. Story**, **Bomberman**, **Warriors Of Fate**, **Thunderforce V**, **Virtual-On**, **Thor**, **Far East Of Eden IV**, **Albert Odyssey**. Il tutto a £ 600.000. In regalo un adattatore.
- LUCA; Tel. 0376/70868 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn giapponese + Memory Card + adattatore universale + 3 joypad + 2 CD Demo + 2 giochi (**Sega Rally** e **Worldwide Soccer 97**) a £ 295.000. Inoltre vendo i seguenti giochi e accessori: **Daytona USA C. C. E.** (PAL, £ 39.000), **Manx TT** (JAP, £ 39.000), **NiGHTS** (JAP, £ 39.000), **Virtual On** (JAP, £ 39.000), **Sonic R** (PAL, £ 49.000), **The Lost World** (USA, £ 39.000), **Wipeout 2097** (PAL, £ 49.000), joypad 3D (£ 39.000). Tutto il materiale è in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia.
- MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

VENDO Super Nintendo con 3 joypad e 9 giochi (**Flashback**, **Legend**, **Donkey Kong Country 2 & 3**, **Worms**, **Turtles 4: Turtles In Time**, **NBA Hangtime**, **F-Zero**, **Doom**) a £ 300.000. I giochi dispongono di imballi originali (tranne **Turtles 4**) e libretti di istruzioni: il tutto perfettamente conservato. Vendo anche separatamente i giochi a £ 30.000; la console a £ 60.000 (compresi i cavi di collegamento all'antenna della Tv) e i joypad a £ 37.000. Sono disposto a scambiare tutto con un **Nintendo 64** (PAL), un joypad e possibilmente una Memory Card o un Rumble Pak.
- ALAN ALBERGHINI; Tel./Fax 051/861882 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **International Superstar Soccer 64** (£ 50.000), **Diddy Kong Racing** (£ 60.000), **Turok** (£ 50.000), **Mario Kart 64** (£ 50.000). Vendo inoltre **SNES** (USA) con tre joypad e tre giochi (**Super Street Fighter II**, **Megamen X 2**, **Killer Instinct**) a £ 150.000. Vendo anche **Game Boy** con 4 giochi e adattatore di corrente a £ 80.000. SNES e Game Boy in blocco (compresi i giochi) a £ 190.000.
- GIANPIERO; Tel. 0185/321224

VENDO/SCAMBIO per Nintendo 64 **Mario RPG** (PAL) e **Diddy Kong Racing** (JAP) nuovissimi. Cerco per Nintendo 64, possibilmente in versione PAL: **ISS Pro France 98**, **Forsaken**, **Mortal Kombat 4**, **WWF Warzone**, **NFL Quarterback Club 98/99**, **Fighter Destiny**, **Extreme-G**, **Banjo Kazooie** e molti altri a prezzi modici. Scambio con giochi PlayStation.
- CRISTIAN; Tel. 071/880511 (ore cena)

VENDO Nintendo 64 quasi nuovo, versione PAL + 2 joypad + Memory Card a £ 250.000 e 4 cartucce (**Mortal Kombat Trilogy**, **Mortal Kombat Mythologies**, **International Superstar Soccer 64**, **Super Mario 64**) a £ 100.000 l'una.
- ALESSANDRO; Tel. 0322/53763 (ore pasti)

VENDO per Saturn: **NiGHTS**, **Vampire Hunter**, **Panzer Dragoon 2**, **Soviet Strike**, **Dark Savior**, **Enemy Zero**, **Virtua Cop 1 e 2 + pistole Virtua Gun**, in blocco a £ 350.000.
- MARCO; Tel. 039/870425

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sega Saturn. Disponibili: **Street Fighter Alpha** (USA, £ 25.000), **Vampire Hunter** (JAP, £ 40.000), **Shin Shinobi Den** (JAP, £ 30.000), **Alien Trilogy** (PAL, £ 40.000), **Soviet Strike** (PAL, £ 40.000), **X-Men: Children Of The Atom** (PAL, £ 40.000), **Sega Rally** (PAL, £ 40.000), **NiGHTS** (PAL, £ 40.000), **Fighting Vipers** (JAP, £ 45.000), **Manx TT** (JAP, £ 60.000), **Dead Or Alive** (JAP, £ 79.000), **Burning Rangers** (JAP, £ 60.000). Cerco in particolare, a prezzi ragionevoli: **Dark Savior**, **Shining The Holy Ark**, **Albert's Odyssey**, **Grandia**, **Macross**, **Panzer Dragoon 2**, **Magic Knight Rayearth**, **Bio Hazard**, **Duke Nukem 3D**, **D-xhird**, **King Of Fighters 95 e/o 96**. Sono disposto a scambiare 2 titoli vecchi per 1 recente e viceversa o a pagare eventuali differenze. Annuncio sempre valido. Garantisco e richiedo massima serietà.
- LUCA; Tel. 019/703091

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL

✆ 06/56339373

FAX 06/56341133

Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL

✆ 0541/786496

FAX 0541/786621

Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST

ATTENZIONE!!
Per chi si prenota entro il 20/11/98
Prezzo bloccato a L. 699.000

Blue Stinger	L. 149.000
Godzilla	L. 149.000
July	L. 149.000
Pen Pen Triceron	L. 149.000
Sega Rally 2	L. 149.000
Seventh Cross	L. 149.000
Virtua Fighter 3	L. 149.000

PSX JAP - USA

All Super Robot War	L. 149000
Aubird Force After	**L. 119000**
Battle Master	L. 99000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bio Hazard 2 USA - JAP	L. 79000
Blue Breaker Bast	L. 109000
Bushido Blade II	L. 109000
Capcom Generation 2	L. 109000
Capcom Generation IV	L. 129000
Chacobo Dungeon	L. 99000
Classic Road 2	L. 109000
Crime Crakers 2	L. 99000
Crisis City	L. 119000
Cool Boarders 2	L. 79000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	**L. 129000**
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Echonight	L. 139000
Elemental Gearbolt USA	L. 119000
Eva e Friends	L. 149000
Final Fantasy International	L. 89000
Final Fantasy VII	L. 79000
Front Mission Alternative	L. 99000
Guilty Gear	L. 129000
Gun Barl	L. 129000
Int. Super Star Soccer 98 USA - JAP	L. 109000
J. T. Championship	L. 85000
King of Fighters 97	L. 129000
Konami Collection 3	L. 75000
Libero Grande	**L. 129000**
Marvel Super Heroes	L. 75000
Metal Gear Solid JAP - USA	L. 139000
Nightmare Creatures USA	L. 75000
Neo Super Robot Taisen	L. 159000
Over Blood 2	L. 109000
Parasite Eve USA	L. 129000
Puzzle Bobble 4	L. 109000
R-Type Delta	**L. 129000**
Real Bout Special	L. 119000
Rival School Legion Heroes	L. 129000
Rockman Dash	L. 79000
SD Gundam G Generation	L. 139000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 119000
Slayers Wonderful	L. 139000
Sol Divide	L. 109000
Soukaigi	L. 129000
Tales of Destiny USA - JAP	**L. 109000**
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
Thunderforce V	L. 109000
Time Bokan (Yattaman)	L. 89000
Tobal 2	L. 139000
VG 2 Advanced	L. 129000
Vampire Savior ex Edition	**L. 129000**
Viva Soccer USA	**L. 139000**
Xenogears USA	**L. 129000**

JAP N. 64 USA

1080 Snow Boarding	L. 139000
Bio Freaks USA	L. 79000
Bomberman JAP	L. 99000
Bomberman Hero	L. 119000
Chamaleon Twist JAP	L. 59000
Choro Q	L. 139000
Clayfighter USA	L. 79000
Dark Rift USA	L. 99000
Dinamite Soccer JAP	L. 59000
Doreamon JAP	L. 79000
Dezamon	L. 139000
Dual Heroes	L. 89000
Duke Nukem 64 USA	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 139000
F - Zero	L. 129000
Fifa 98 USA	L. 69000
Go Go Truble Maker JAP	L. 59000
Golden Eye JAP	L. 109000
G.A.S.P.!	L. 129000
Gex: Enter the Gecko	L. 149000
Hexen USA	L. 59000
Hyper Olimpic Nagano J. e U.	L. 79000
Hiriu no Ken JAP	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
International S. Star Soccer 98	L. 169000
Killer Instinct USA	L. 79000
Knife Edge USA	**L. 149000**
J. League Eleven Beat JAP	L. 49000
Yoshi JAP	L. 59000
Lamborghini USA	L. 109000
Let's Smash USA	**L. 139000**
Mario Kart USA	L. 99000
Multi Racing Champ. USA	L. 79000
Mace the Dark Age USA	L. 99000
Mission Impossible USA	L. 149000
NBA In the Zone 98	L. 139000
Quake (USA)	L. 99000
Robotron 64 USA	L. 59000
Snobo Kids	L. 79000
Super Robot Spirits	L. 159000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Turok 2 USA	**L. 169000**
Word Cup Soccer 98 (Konami)	L. 149000
Wave Race Vibration JAP	L. 119000
Wild Choppers JAP	L. 59000
Wipeout 64 USA	**L. 139000**
Zelda	**L. 169000**

GAME BOY COLOR
L. 189.000

Tetris DX L. 89.000
Warioland II L. 89.000

NEO GEO POCKET
L. 149.000

SATURN JAP

Alien Trilogy	L. 59000
Anarchy in the Nippon	L. 89000
Astra Super Star	L. 109000
Baroque	L. 119000
Battle Caregga	L. 89000
Black Matrix	L. 119000
Bomberman Collection	L. 59000
Bomberman Fight	L. 99000
Capcom Generation II	**L. 109000**
Capcom Generation III	**L. 109000**
Capcom Generation IV	**L. 119000**
Cotton Boomerang	**L. 139000**
Chaos Seed	L. 99000
Daitona USA	L. 59000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dungeon Master	L. 59000
Doukoku Final Edition	L. 129000
Dodonpachi	L. 89000
Dracula X	L. 109000
Finalist	L. 69000
Farland Saga	L. 129000
Eve the Lost One	L. 99000
Galaxi Fight	L. 59000
Gensuo Suikoden	L. 129000
Grand Prix Formula	L. 89000
Go Go Goal!	L. 59000
Guardian Force	L. 89000
Gun Blaze	L. 99000
Last Bronx	L. 79000
Lunar II Eternal Blue	L. 139000
Lupin the 3rd	L. 129000
Lunar Silver Star Story	L. 79000
Macross	L. 85000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters+RAM	**L. 149000**
Mobil Suite Gundam	L. 139000
King of Fighter 97	L. 109000
King of Fighters Best Coll.	**L. 119000**
Marvel Sup. Her.	L. 65000
Pocket Fighter	L. 119000
Prisoner of Ice	L. 79000
Puzzle Bobble 2x	L. 99000
Road to Win 98	L. 79000
Real Bout Best Collection	L. 119000
Rockman x 4	L. 89000
Samurai Spirits Best Coll.	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 79000
Super Real Mahjong P7	L. 135000
Super Robot Wars F. Final	L. 149000
She'sm	**L. 129000**
Shining Force III	L. 109000
Shining Force III 3° Episodio	**L. 99000**
Steam Hearts	**L. 119000**
Striker 1945 II	**L. 129000**
Slayers Royal 2	L. 139000
Sonic R	L. 89000
Solo Crisis	L. 75000
Tactical Fighter	L. 99000
Tactis Formula	L. 89000
The House of the Dead	L. 119000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	L. 129000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 99000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 99000
Zap Snowboarding	L. 79000